MEGA MAN 64: CHEGUE AO FINAL DO GAME!

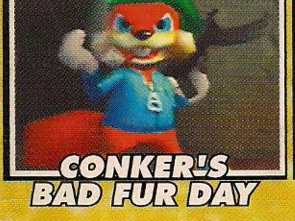
CONRAD EDITORA

www.nintendoworld.com.br

Nintendo® WORLD

SOU EU, MARIO!

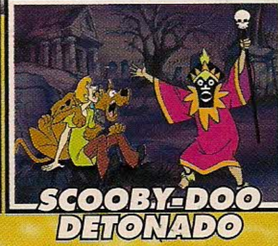
Mais poderoso do que nunca, o maior herói dos video games arrebenta em Paper Mario, Mario Tennis GBC e nos novos consoles!!


CONKER'S BAD FUR DAY



GAME BOY ADVANCE


O FINAL DE BANJO-TOOIE


SCOOBY-DOO DETONADO

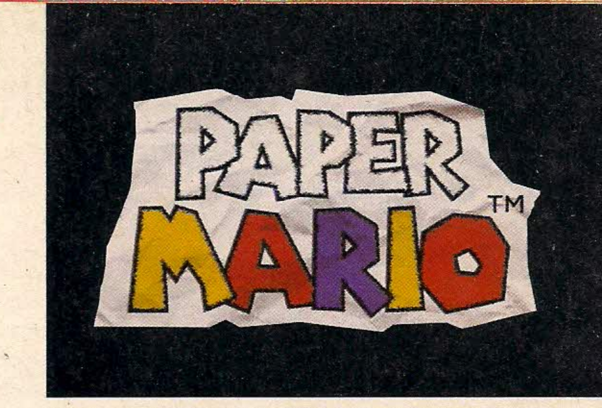

nº 30 fevereiro 2001
R$ 4,90 ISSN 1516-1892
00030
9 771516 189008

2001 Nintendo. Game da Intelligent Systems. ™ e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
© 2001 Nintendo of America Inc. Jogo e console vendidos separadamente.

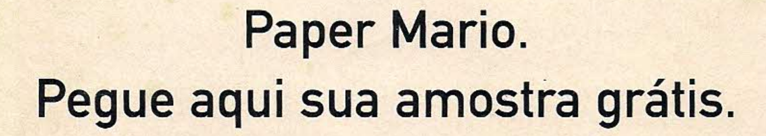


Mario está de volta com um visual de cartolina em um game de aventura e RPG. Desta vez ele tem novos amigos e mais de 200 itens e insígnias que lhe dão

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
Para saber onde encontrar, ligue: BIT – Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814.8234

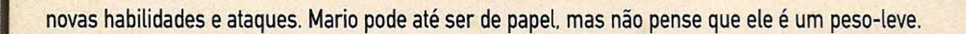


















Hey, hey, hey, Mario é nosso rei!

Pela terceira vez, Mario ganha a capa da NW. A primeira ocasião foi em março de 99, com Mario Party. Quase um ano depois, saía Mario Party 2, e lá estava nosso amigo bigode na capa da edição 18. Agora, Mario volta ao topo do mundo com não um, mas sete games novinhos.

Dois deles você já pode encontrar por aí: o RPG Paper Mario e o esportivo Mario Tennis GBC. Os outros cinco – Dr. Mario 64, Mario Party 3, e os projetos futuros, Mario Kart Advance e Mario Advance, para Game Boy Advance e Super Mario 128, para Gamecube – vão demorar um pouco, mas serão sucesso garantido.

Há outro motivo para tanta atenção sobre Mario. Neste ano ele completa vinte anos de idade. Isso quer dizer que no ano que vem ele atinge a sua (perdõem o trocadilho) "marioridade". São duas décadas na crista da onda, como o personagem de video game mais famoso da história – já chegou a ser mais popular que o Mickey Mouse! Alguém tem dúvidas de que ele merece nossa homenagem?

Com o mês de março chegando, não se fala em outra coisa: o mundo inteiro está aguardando o Game Boy Advance. E eu não vou mentir: estou maluco para conseguir o meu e jogar Mario Kart, F-Zero e as outras belezas que vão pintar. Enquanto esperamos, vamos fazendo a contagem regressiva para o lançamento. Nesse mês, só um aperitivo, na página 6. E na próxima edição, absolutamente tudo sobre o novo portátil.

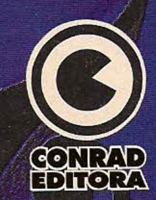
Também caprichamos nos detonados. Tem Banjo-Tooie até o final, a estratégia de Mega Man 64 e a solução dos mistérios de Scooby-Doo. Também iniciamos o passo a passo de Star Wars: Battle for Naboo e relembramos a mega-saga dos RPGs, Dragon Warrior. Nos Previews, só barbadas: Pokémon Stadium 2, Pokémon Crystal e o polêmico Conker's Bad Fur Day. Por que polêmico? Leia a matéria da página 16 para saber do que estamos falando. E enquanto a Terra gira, mais notícias sobre o Gamecube vão aparecendo para matar sua curiosidade.

Encerrando o papo, você notou a mudança de visual de nossa revista nas últimas edições? Com a chegada dos novos consoles, você perceberá que a NW irá se modificar ainda mais, tudo para se adaptar aos novos tempos e às novas tecnologias. O que você está achando? Escreva-nos e diga. E tem mais novidades na próxima edição. Garantia NW.

Pablo Miyazawa



Mario, Nintendo World e você: tudo a ver!



André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

Nintendo WORLD

EQUIPE JORNALISMO
Editor-chefe
Odair Braz Junior

REDAÇÃO
Editor
Pablo Miyazawa

Editor Contribuinte
Eduardo Trivella

Editor Assistente
Ronny Marinoto

Redator
Renato Siqueira

ARTE
Editor de Arte Sênior
José Carlos Assumpção

Chefe de Arte
Leonardo Nery Protti

Assistente Editorial/Revisão
Sandra Martha Dolinsky

Colaboradores
Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Eric Araki, Rogério Freire Santos

Conselho Editorial
Alexandre Linares
José Carlos Assumpção
Odair Braz Junior
Priscilla Santos

ADMINISTRAÇÃO
Coordenadora de Administração
Solange Reis

Coordenador de Produção
Ed Wilson Dias

Coordenador de Pessoal
Marco Sá Pelegrini

Suporte Técnico
William Domingos

Atendimento
Fabíola Barcellos
Melissa Martins
Fone: (11) 279-9355

Lúcia Machado
Conselheira

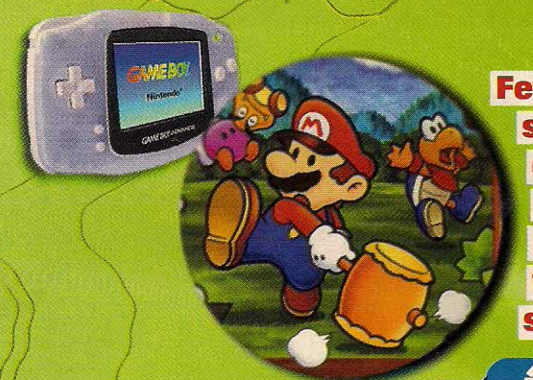
PUBLICIDADE
LM&X – Fone/Fax (11) 3865-4949
Rua Cardoso de Almeida, 60
cj. 162 – São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 279-9355 – Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press
Impressão Plural • Distribuição Dinap

Visite nosso site:
www.nintendoworld.com.br

Nada que aparece na revista Nintendo World pode ser reproduzido total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da Nintendo Of America Inc., dona dos copyrights. Nintendo é marca registrada da Nintendo Of America Inc. TM, ®, © são propriedades privadas.



Fevereiro é sinônimo de Carnaval, samba, festa... e games Nintendo na cabeça! Dessa vez, Mario é o mestre-sala de nossa escola de samba, a Unidos da Nintendo World. Caia na folia conosco e saia detonando nos seus games favoritos. É pura alegria!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Novo telefone: (11) 3814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Novo telefone: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS, ATENDIMENTO AO LEITOR E ASSINANTES
(11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Se liga, maninho! É o nosso critério de avaliação!

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e dividos por dez. Entendeu ou quer que eu repita?



GAME BO[Y] TÁ CHEGAN[DO]

O sucessor do Game Boy Color está saindo do forno... e vai abalar as estruturas

Está tudo pronto para a invasão. 21 de março é a data de lançamento confirmada do Game Boy Advance no Japão. Nós, pobres mortais ocidentais, só iremos pôr as mãos no novo console em julho. Enquanto aguardamos, vamos divulgando tudo o que sabemos sobre o primeiro grande lançamento do ano da indústria de video games.

O portátil será lançado inicialmente em três cores: roxo e cinza, branco e cinza e transparente. Se você bem se lembra, essas cores são diferentes das anunciadas na Space World, quando o console foi exibido pela primeira vez. Na época, a Nintendo exibiu consoles com tons de laranja, prata e azul-claro. Agora, parece que a idéia é aproximar o máximo possível do visual do Nintendo Gamecube – talvez para reforçar a idéia de que um console terá conexão com outro, ou simplesmente para ficar tudo bonitinho e combinandinho. Quando o GBA sair por aqui, é bem provável que seja nessas cores também. Por isso, vá escolhendo desde já seu modelo favorito.

O pequenino que satisfaz

Nunca é demais lembrar todas as virtudes do Game Boy Advance. Pra começar, o meninão (vamos chamá-lo assim) terá 32 bit de memória – lembre-se que o Super Nintendo tinha "apenas" 16 bit. Seus gráficos serão tão detalhados (ou mais) quanto os dos games de Super NES, só que numa tela pequena. Por falar nisso, a tela, agora virada na horizontal, dá impressão de ser ligeiramente maior que a do modelo anterior. Além disso, ele tem mais botões (além de A, B, Start e Select, há o L e R) e é compatível com todos os cartuchos já lançados para o portátil da Nintendo desde 1989. Quer dizer, Tetris, Super Mario Land, Tartarugas Ninjas, Bomberman e aqueles velhos clássicos que você adora, também vão poder ser jogados no GBA. E é quando o assunto é Multiplayer que enxergamos todo o potencial do novo console: agora, até quatro consoles poderão ser conectados simultaneamente para jogos em Multiplayer, e dessa vez é necessário apenas um cartucho para isso. Quanto à conexão com o Gamecube, especula-se que em certos games o GBA servirá como um Controller para o Cube. Depois de tanta coisa boa, uma pergunta fica no ar: até onde vão os limites da diversão portátil? Respondemos a essa pergunta no mês que vem, assim que o GBA estiver em nossas mãos. Até lá, fique na vontade.

Pablo Miyazawa







...OY ADVANCE: ...DO A HORA!

Games não vão faltar

Além de Mario Advance e Mario Kart Advance, que você conhece melhor nas páginas 24 e 25, a Nintendo promete o lançamento de diversos petardos para o Game Boy Advance até o final deste ano. Grande parte deles (quase trinta) chegarão às lojas japonesas no mesmo dia que o console. Conheça alguns deles e confira o listão completo:

F-Zero

Se F-Zero do Super NES já era rápido, F-Zero X para N64 era ainda mais veloz. E a versão do GBA levará o game a limites nunca antes imaginados. Pelo menos é o que dá para imaginar pelas novas imagens. Os veículos e pistas são inéditos, já que a história se passa 25 anos após o game do Super NES. Só pra você ter idéia, os pilotos descendem dos corredores daqueles tempos. E, que tal correr entre quatro pessoas simultaneamente? Será possível também.



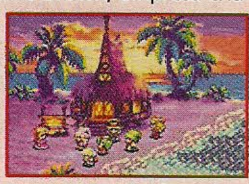
Tactics Ogre: Gaiden

Quando o assunto é estratégia em tempo real, é difícil lembrar de algum game que realmente preste. Ogre Battle é uma rara exceção, e os games da série costumam fazer bonito em todos os consoles que aparecem. Tatics Ogre: Gaiden é uma mistura de estratégia e RPG, no qual o jogador deve comandar soldados contra as forças do mal. Sinta só o visual e veja só o que esperar. Estamos torcendo para sair por aqui também.



Magical Vacation

Além de Golden Sun (confira o Hot Shots desta edição), mais um RPG tem chamado a atenção neste período pré-lançamento. Magical Vacation destaca-se por ser desenvolvido pela Brownie Brown, empresa criada por quatro ex-funcionários da japonesa Square Soft e responsáveis pela criação do fenomenal Secret of Mana, do Super NES. Gráficos fantásticos e uma trama bem complexa, do jeito que os fãs da Square gostam.



Lista de lançamentos – Game Boy Advance

Games que sairão junto com o console (21/3)

- Castlevania: Circle of the Moon
- Digi-Communication
- Doraemon
- Dungeondice Monsters
- F-Zero
- Fire Pro Wrestling A
- I Am An Air Traffic Controller
- J-League Soccer Pocket
- JGTO Golf Master
- Konami Wai Wai Racing
- Kuru Kuru Kururin
- Mail de Cute
- Mario Advance
- Mario Kart Advance
- Megaman EXE Battle Network
- Momotarou Matsuri
- Monster Guardian
- Mr. Driller 2
- Napoleon
- Pinobee: Quest of Hearts
- Pocket GT
- Powerful Pro Kun Baseball 3
- Red Hot Dodgeball Fighters
- Silent Hill Play Novel
- Top Gear All-Japan GT Championship
- Tweety and the Magical Jewel
- Winning Post

Games previstos (sem data confirmada)

- Advanced Fire Pro Wrestling
- Aerial Aces
- Angelic Layer
- Baketsu Daisakusen
- Bomberman Story
- Caesar's Palace
- Dokapon
- Earthworm Jim
- F-18
- Fire Emblem
- Flower Blooming Competition
- Fortress
- Game Boy Wars Advance
- GetBackers
- Golden Sun
- Golf Master
- Hatena Satena
- Hello Kitty Miracle Collection
- Iridion 3-D
- Jelly Belly
- M&Ms: Lost in Time
- Magical Vacation
- Mail de Cute
- Memories Off Festa
- Minna to Ishyo!
- MLB Sluggers
- Monster Breeder
- Morita Japanese Chess
- Ms. Pac-Man Advanced
- Mugen Kikou Zero Tours
- Namco Museum Advanced
- Nakayoshi Mahjongg
- NBA 2001
- NFL Blitz 2002
- NHL Hitz
- Pac-Man Advanced
- Paintball
- Pitfall
- Pocket GT Advance
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Sansara Naga
- Space Hexcite X
- Star Communicator
- Super Block Bus 4 Advance
- Tactic Ogre: Gaiden
- Tekken Advanced
- Unlimited Mystery Zero Tours
- Wario Land 4

QUESTIOMARIO

Chegou a hora da verdade! O Questiomario desta edição é sobre um, ou melhor, dois dos games mais vendidos e jogados em todos os tempos. Acertou quem falou Pokémon Gold & Silver, eleitos pela equipe NW como os melhores jogos para Game Boy lançados em 2000. Pegue seu portátil, detone o game e mande brasa nessas questões que preparamos só para você. Daí, é só mandar as respostas para o endereço abaixo até o dia 31 de março. O prêmio para o sorteado que acertar tudo é um console Nintendo 64 novinho. E lembramos mais uma vez que nossa caixa postal e nosso CEP mudaram! Fique esperto para não errar. Na próxima edição, o resultado da promoção "Questiomario Zelda DX". Até lá!

QUESTIOMARIO
POKéMON GOLD & SILVER
REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 7550
CEP: 06296-990
São Paulo/SP

1. Qual o Pokémon que evolui ao ser trocado com o item Upgrade equipado?

2. Quantos Unowns diferentes existem?

3. Kangaskhan, Togepi e Chikorita. Qual o único desses Pokémon que é sempre fêmea?

4. Pryce é o líder do ginásio de uma cidade do continente Johto. Qual?

5. Qual o único Pokémon que tem cinco evoluções finais diferentes?



RELAÇÕES PERIGOSAS



Confirmado: Sega vai mesmo criar games para a Nintendo

No final de janeiro, um jornal japonês divulgou a bombástica notícia de que a Sega iria parar de fabricar o Dreamcast para dedicar-se apenas ao desenvolvimento de games. Inicialmente, a empresa negou tudo, mas logo fez um comunicado oficial confirmando a história. A Sega explicou que encerrará a produção do Dreamcast porque muitos aparelhos foram distribuídos e ainda não foram vendidos. Em seguida, confirmou que está em negociação com algumas empresas, inclusive a Nintendo, para adaptar seus games para outros consoles (no nosso caso, o Game Boy Advance). Agora é oficial e não tem mais volta. Só nos resta aguardar para ver no que isso vai dar.

PARA ONDE VÃO DINOSAUR PLANET E ETERNAL DARKNESS ???

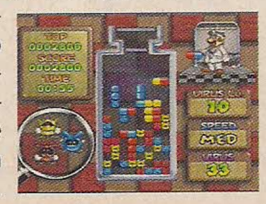
Boatos apontam o cancelamento dos games para N64

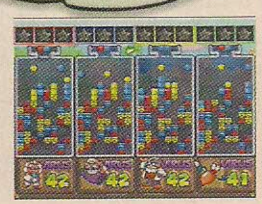
Ao que tudo indica, Eternal Darkness e Dinosaur Planet estão virtualmente fora dos planos da Nintendo para o N64. Após muitos boatos, a Nintendo retirou os dois games das listas de futuros lançamentos da revista Nintendo Power e de seu site, Nintendo Power Source. Como a esperança é a última que morre e nada foi anunciado oficialmente, nós ainda acreditamos que os games vão sair, nem que seja para o Gamecube. Prova disso é o avançado estágio de desenvolvimento dos games na E3, em maio do ano passado – ambos foram exibidos em versões jogáveis. Por isso, não acreditamos que a Silicon Knights e a Rare joguem tudo no lixo de uma hora para outra. Aguarde notícias definitivas nas páginas da NW.

BRINCANDO DE MÉDICO

Dr. Mario volta em grande estilo

Uma surpresa que certamente vai animar os fãs ardorosos de quebra-cabeças virtuais: uma versão de Dr. Mario, o game que ficou famoso no Nintendinho e no Game Boy há mais de dez anos, está sendo desenvolvida para Nintendo 64. Dr. Mario 64 tem lançamento previsto para abril. A novidade é a opção para quatro jogadores simultâneos, altamente obrigatória nesses tempos malucos de Multiplayer. Desde já, um dos favoritos da redação.





KIRBY NA ATIVA

Tilt n' Tumble confirmado para lançamento no ocidente



Todos amam Kirby

Kirby's Tilt 'n Tumble, o game que apresenta uma inovadora tecnologia que faz o personagem rolar pela tela conforme a movimentação do Game Boy, vendeu muito bem no Japão. Apesar disso, a Nintendo of America planejava trocar Kirby por um Pokémon e lançar o game com o nome Pokémon Tilt 'n Tumble no ocidente, imaginando que Pokémon teria bem mais apelo comercial do que o gorducho rosado. Felizmente, a empresa mudou de idéia e o game será mesmo lançado, em abril, com Kirby no papel principal. A nosso ver, uma sábia decisão.

CHACOALHE O ESQUELETO COM A DISNEY

Dance Dance Revolution é lançado só no Japão



Exibido pela primeira vez na Space World do ano passado, Dance Dance Revolution: Disney's World Dancing Museum (êta nominho grande!), da Konami, apresenta os personagens mais famosos da Disney mexendo o popozão em competições de dança e ritmo. O esquema é simples: basta repetir as seqüências de botões acompanhando a batida da música. A idéia até é boa, pena que o jogo tem chances mínimas de sair por aqui.

ROCK IN ZELDA

Empresa recria a guitarra dos Zoras



Agora, só falta aprender a tocar

A Jackson Guitars, fabricante americana de instrumentos musicais, desenvolveu uma guitarra de sete cordas igualzinha à usada por Mikau, o Zora de The Legend of Zelda: Majora's Mask. Mas nem adianta sonhar, já que essa maravilha não está sendo comercializada: a guitarra foi criada para ser o prêmio máximo de uma promoção realizada pela revista Nintendo Power.

NOVIDADES DE MONTÃO!!

Quem compra console Nintendo by Gradiente se dá bem

Se você é um consumidor Nintendo by Gradiente e comprou seu video game Nintendo 64, Super Nintendo ou Game Boy (produto nacional) no Natal de 2000, não deixe de enviar pelo correio a carta-resposta que acompanha o seu produto (só não deixe de preenchê-la corretamente, falou?). Pra quê? Estamos preparando uma surpresa para você. Envie a carta-resposta e aguarde!
Obs.: válido somente para cartas-respostas de consoles Nintendo by Gradiente nacionais (exclui cartuchos e acessórios).



CALENDÁRIO NINTENDO 2000/2001

NINTENDO 64

fevereiro/março/abril/maio

- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Carnivale
- Conker's Bad Fur Day
- Dr. Mario 64
- Mario Party 3
- NBA Showtime 2000
- Paper Mario
- Pokémon Stadium 2
- Rally Masters
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- Sea-Doo Hydro Cross
- Super Bowling
- Taz Express
- VR Powerboat

GAME BOY

fevereiro/março/abril

- Antz Racing
- Aliens: Thanatos Encounter
- Alone in the Dark: The New Nightmare
- Batman: Total Chaos
- Caesar's Palace
- Carnivale
- Castlevania II
- Croc 2
- F-1 Racing Championship
- Hercules: The Legendary Journeys
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Inspector Gadget
- Jimmy White's Cueball
- Kirby's Tilt and Tumble
- Lufia: The Legend Returns
- Magi-Nation
- Mary-Kate and Ashley Winners Circle
- Matchbox Emergency Patrol
- Matt Hoffman's Pro BMX
- Merlin
- Microsoft Pinball Arcade
- Mickey's Speedway USA
- Monster Force
- NBA Hoopz
- NBA Live 2001
- Qix Adventure
- Return of the Ninja
- Robin Hood
- Rocketts' Sleep Over
- Rocket Power
- Scooby-Doo!: Classic Creep Capers
- Sea-Doo Hydrocross
- Simpsons: Treehouse of Horrors
- SpongeBob Squarepants
- Tech Deck Skateboarding
- Toy Story Racer
- VR Sports Power Boat Racing
- WWF No Mercy
- Xena: Warrior Princess

Obs.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

TUROK CHEGA AO NOVO CONSOLE

Quarta aventura do índio sai em 2002

A Acclaim revelou que vai desenvolver um game da série Turok para o Nintendo Gamecube. Turok 4 será lançado apenas em 2002, mas é uma boa notícia para quem ainda tem alguma dúvida sobre o potencial do novo console. A empresa também deve anunciar em breve mais projetos para o Cube, inclusive alguns games de esporte.



Os bichos estão de olho em você

MAIS UM RESIDENT EVIL

RE4 também está a caminho



Deixa eu adivinhar seu signo...

A Capcom Entertainment revelou novos detalhes sobre Resident Evil 4, a nova seqüência da famosa série de horror, que será lançada para todos os consoles de próxima geração, inclusive o Nintendo Gamecube. O game está marcado para o início de 2002. E Resident Evil 0, foi esquecido? De jeito nenhum. Segundo a empresa, RE0 deve sair ainda em 2001. Vai rolar miolo pra todo lado!

SQUARE SIMPATIZA COM GBA

Final Fantasy pode ganhar versões para o portátil

Durante uma conferência no Japão, o vice-presidente da Square japonesa, Hironobu Sakaguchi, cogitou o lançamento de versões dos games Final Fantasy IV (lançado para Super NES como Final Fantasy II), V (lançado somente para Super Famicom) e VI (Final Fantasy III no Super NES), para o Game Boy Advance. Segundo Sakaguchi-san, a Square "fará o máximo para colocar seus games no novo portátil da Nintendo". Beleza, mas e o Gamecube, como é que fica?



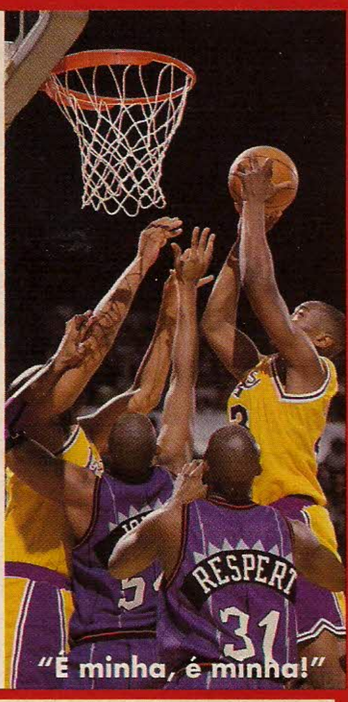
Edgar está louco para jogar Game Boy Advance



ESPORTE TOTAL NO GAMECUBE

Left Field prepara games de basquete e Snowboarding

A Left Field Productions, criadora de pérolas como NBA Courtside e Excitebike 64, revelou que está desenvolvendo dois games para o Gamecube. Como a especialidade dos caras é esporte, já dá pra esperar coisa boa por aí. Um dos títulos será de basquete, provavelmente com o nome do astro do Los Angeles Lakers, Kobe Bryant. O outro será um game de Snowboarding, o popular surfe na neve, e, ao que tudo indica, será a verdadeira seqüência de 1080° Snowboarding. Adivinha quando eles revelarão mais detalhes? Acertou quem respondeu E3, a feira de games que rola em maio, em Los Angeles.


"É minha, é minha!"

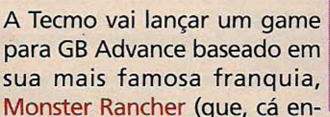
CAMELOT PREPARA RPG DO FUTURO



E Golden Sun terá conexão com o Gamecube

A softhouse Camelot, que está desenvolvendo Golden Sun (RPG bacana para o Game Boy Advance), também anunciou um projeto para o Gamecube. O jogo, muito provavelmente um RPG, será lançado ainda este ano no Japão. Foi revelado também que Golden Sun terá uma conexão com o RPG do Gamecube, da mesma forma que Mario Tennis do N64 interage com a versão do Game Boy. É esperar pra ver.





TEM MONSTRO NO ADVANCE

E (ainda) não é Pokémon



A Tecmo vai lançar um game para GB Advance baseado em sua mais famosa franquia, Monster Rancher (que, cá entre nós, é igualzinho ao Pokémon). Monster Rancher Mania será um game de estratégia e deve sair no meio do ano nos EUA. E é bem provável que a empresa, responsável por muitos clássicos na década passada, volte a explorar seus antigos sucessos no novo portátil. Imagine um novo jogo de Ninja Gaiden? Não custa nada sonhar.

THE BEST

NINTENDO64

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JANEIRO DE 2001

- BANJO-TOOIE/N64
- BANJO-TOOIE/N64
- MARIO TENNIS/GAME BOY COLOR
- STAR WARS: EPISODE I – BATTLE FOR NABOO/N64
- MEGA MAN 64/N64
- SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEP CAPERS/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE/GAME BOY COLOR
- MARIO TENNIS/N64
- TOM & JERRY: FISTS OF FURRY/N64
- SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR TO THE EARTH/GAME BOY

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM DEZEMBRO DE 2000

- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA's MASK/N64
- POKéMON GOLD & SILVER/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- 007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/SUPER NES
- POKéMON AMARELO/GAME BOY
- POKéMON/GAME BOY
- GOLDENEYE 007/N64
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SUPER NES
- SUPER MARIO WORLD/SUPER NES

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- NINTENDO GAMECUBE
- MARIO 128/GAMECUBE
- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- METROID/GAMECUBE
- ZELDA/GAMECUBE
- GAME BOY ADVANCE
- MARIO KART ADVANCE/GAME BOY ADVANCE
- POKéMON STADIUM 2/N64
- MARIO ADVANCE/GAME BOY ADVANCE
- DR. MARIO 64/N64

fórum

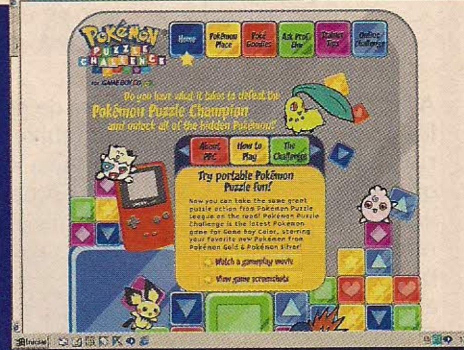
ESPORTES, LUTA OU RPG: QUAL DESSES ESTILOS DE GAME VOCÊ MAIS DESEJA VER NO GAME BOY ADVANCE?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). O resultado da pesquisa será publicado numa edição futura.



Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite www.nintendoworld.com.br.



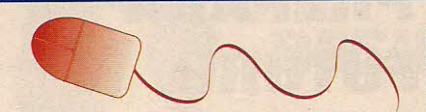
PUZZLE NA REDE

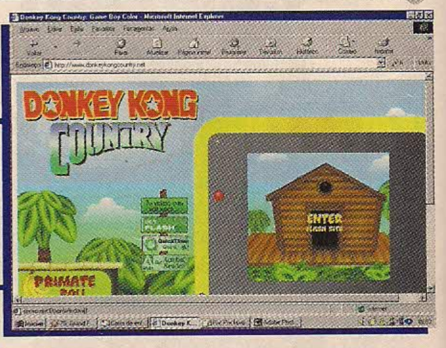
Tá certo, Pokémon é bacana, divertido e tudo mais. Mas Pokémon Puzzle Challenge, o último jogo dos bichos para Game Boy Color, é mais legal ainda. O site criado pela Nintendo americana – http://www.pokemonpuzzlechallenge.com – é muito caprichado e cheio de imagens, joguinhos, dicas e músicas, tudo com visual parecido com o do game. Se o seu computador tiver o programa Shockwave Flash instalado, fica melhor ainda.

OS MELHORES DE 2000
OS MELHORES DE 2000
OS MELHORES DE 2000
OS MELHORES DE 2000

E A VOTAÇÃO CONTINUA!

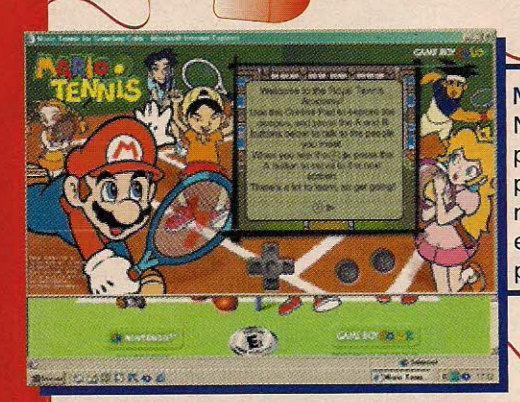
Ainda dá tempo de escolher os melhores games Nintendo de 2000. Quem tentou votar pelo site no final de janeiro não conseguiu, devido a problemas técnicos em nosso servidor. Agora está tudo arrumado, e você não tem desculpas para não votar. Acesse nosso site – http://www.nintendoworld.com.br – e escolha os melhores games Nintendo lançados em 2000 em diversas categorias. O resultado sai no mês que vem, então, agilize!





BANANAS VIRTUAIS

Está com problemas em Donkey Kong Country para Game Boy? Então acesse http://www.donkeykongcountry.net e confira o passo a passo do game para Super NES. Como ambos os jogos são praticamente idênticos, você encontrará tudo o que precisa para zerar o game por completo. De quebra, você ainda aprecia algumas animações malucas com os macacos mais carismáticos do mundo.



MAIS RAQUETADAS

Mario Tennis GBC consegue a façanha de ser tão divertido quanto a versão do Nintendo 64. O site do game também é bem original: nele, você usa o mouse para controlar um personagem por uma academia de tênis. Além de conhecer pessoas que fornecem dicas sobre o game, há minijoguinhos e algumas informações bem úteis para quem quer trocar personagens pelo Transfer Pak. Entre em http://www.mariotennis.com e divirta-se. Lembre-se que seu computador precisa ter o Shockwave Flash instalado para o site funcionar.



VOCÊ MANDA

Nós perguntamos: "Você é a favor ou contra os detonados na NW (passo a passo de um game em diversas páginas)?"

A FAVOR	63,2%
CONTRA	36,8%

O QUE VOCÊS DISSERAM:

"Sou a favor dos detonados na NW, mas com a condição de que sejam publicados somente um bom tempo após o lançamento do jogo." Hugo Corezan Neto

"Sou contra, porque como os detonados têm várias páginas, pessoas que nunca ouviram falar do jogo passam direto, e essas páginas ficam restritas a um público mínimo." Túlio Galvão Barros

"Não concordo com a divisão dos detonados em várias edições. Se um jogo é lançado este mês, por exemplo, vocês publicam uma parte do detonado. E se eu quiser alugar o jogo amanhã, como faço? Espero até o próximo mês?" Leonardo Magnani Silva


Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total
(Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814.8234
RECOMENDADO PARA
TODAS AS IDADES
Tem uma
selva
aqui dentro.
Cartucho e Game Boy vendidos separadamente
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo
B
A
O que acontece quando a gente coloca Donkey, Diddy e Rambi™ junto com um
monte de inimigos? Jogue Donkey Kong Country para Game Boy Color e descubra
você mesmo esta grande aventura.
GAME BOY COLOR
DONKEY KONG COUNTRY™
© 1994-2000 Nintendo. Game da Rare. O logo Rareware é marca registrada da Rare. ™, ®e
Game Boy Color são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.
Nintendo®
by gradiente

N-MAIL

Fevereiro é tempo de volta às aulas, Carnaval e muito game novo na cabeça. E nós continuamos aqui, aguardando com ansiedade suas manifestações de apreço a nossas pessoas. Críticas também são bem-vindas, desde que acompanhadas de palavras carinhosas, presentes e flores. Tá falado?

Carta do Mês

Essa carta merece ser a carta do mês não só pelo trabalho que deu em pesquisas e traduções em vários sites na Internet (me custou uma conta de quase R$ 300), como também por servir para esclarecer definitivamente dúvidas de quem acha que o PS2 é mais poderoso que o Gamecube.

1) Somente o Gamecube tem a função "S3TC" embutida em seu hardware, que comprime texturas na razão 6:1. Para entender melhor, 50 MB de texturas no GC equivalem a pouco mais de 8 MB, e elas são geradas sem a necessidade de utilizar o poder do processador central, enquanto o PS2, por precisar comprimir texturas em seu próprio software, acaba tendo um golpe significativo em sua CPU, o que acarreta perda de velocidade.

2) O GC renderiza até oito camadas para um polígono numa única passagem, e como o PS2 efetua uma multi-passagem, ele teria que refazer o próprio polígono oito vezes para adquirir o mesmo efeito para toda a passagem, coisa que o GC adquire de uma única vez.

3) O Cube possui 256 K de cache L2, o tão poderoso X-Box apresenta 128 K e o "pobre" PS2 tem um minúsculo 16 K. Simplesmente mais um golpe no processador. E não se iludam com os 75 milhões de polígonos do PS2, pois são polígonos crus, sem o famoso anti-alising, texturas ou efeitos luminosos que, se fossem aplicados ao PS2 como são ao Gamecube, sua taxa de polígonos cairia muito, ficando com toda certeza abaixo dos 12 milhões do GC – e mesmo assim não alcançaria a mesma qualidade.

4) E para quem acha que os jogos do GC vão demorar a sair como aconteceu para o N64, estão totalmente enganados, e a prova está numa experiência com partículas que, em vez das duas semanas que levou para adquirir funcionamento no sistema N64, levou dois dias no GC.

5) E finalizando, pelas pesquisas em livros e sites especializados, quero afirmar que a próxima geração não será ganha através de tecnologia superior (o hardware), mas sim software supe-rior. E nisso, o nosso Nintendo Gamecube está bem coberto.

Rômulo Brasil Lustosa
Teresina/PI

Muito bem, Rômulo! Parece que você fez bem sua lição de casa. Tivemos que dar uma editada em sua carta, pois você se confundiu em alguns termos. Mas tudo bem, porque esse lance de dados técnicos é mesmo muito complicado. E tem mais: nós não gostamos muito dessa história de ficar promovendo essa guerra entre consoles, pois somos da opinião de que existem jogos bons para todos os sistemas. Mas acontece que, além de sermos a revista oficial da Nintendo, somos fãs de carteirinha de Mario & Cia desde que nascemos. Você terminou sua carta de forma perfeita, e aqui, nós o parafraseamos: a guerra da próxima geração nao será ganha pelo hardware, e sim pelo software. E que venham os games!

SERÁ QUE PRECISAMOS REPETIR MAIS UMA VEZ?

Olá, pessoal da Nintendo World! É a primeira vez que escrevo para a melhor revista de games do universo e gostaria de parabenizá-los pelo capricho da revista. Queria fazer uma pergunta: existe algum segredo em Zelda: Ocarina of Time que Shigeru Miyamoto não revelou, como um Templo da Luz ou como pegar a Triforce? Vi na Internet uma imagem na qual Link segurava uma Triforce nas mãos, e quero saber: existe algum segredo não revelado que só vocês sabem?

Cleber Cruz da Silva
São Paulo/SP

Ai, meu Santo Padim Padinciço Rumão Batista... tá certo que Ocarina of Time é um jogaço, mas querer achar chifre em cabeça de cavalo depois de um tempão que o game foi lançado, não dá, né, meu caro Cleber? Não existe esse Templo da Luz e nem tem jeito de colocar as mãos na Triforce. E essa é a ultima vez que a gente fala nisso! Combinado?

MAL-HUMORADO

Não agüento mais nenhum tipo de jogo do Zelda. Acho que vocês estão exagerando nesse troço. Há jogos muito melhores do que esse para vocês encherem a revista. Meu amigo comprou The Legend of Zelda: Majora's Mask e está se achando o máximo por isso. Ele trouxe o game aqui em casa e só fica jogando aquela porcaria e me enchendo o saco para jogar também. Odiei a pergunta que vocês fizeram no N-Mail da edição 28, "Como pode alguém não gostar de Zelda?".

Thalis Tadeu
Via e-mail

Poxa vida, mais um leitor que não curte Zelda. Bem, vamos fazer o quê? Como o diz o velho e sábio poeta, "Gosto não se discute: lamenta-se". O máximo que nós podemos dizer é que você está perdendo a chance de conhecer um senhor jogo de video game. Por que você não segue os conselhos de seu amigo (um cara bastante esperto, por sinal) e dá uma chance a Link e sua turma? Garantimos que a tentativa não será em vão. Depois você nos escreve e conta como foi a experiência. Certinho? Então tá bom.

QUE PAULO ZULU, O QUÊ!

Querida NW, meu irmão compra a revista todo mês, e quero dizer que acho vocês D+! Adorei o passo a passo sobre Zelda (meu jogo preferido), foi muito bem explicado. Agora gostaria de fazer um pedido. Sou apaixonada pelo Link, e peço que vocês façam um pôster dele usando a Fierce Deity's Mask, como naquele desenho publicado na edição 28. Por favor, atendam ao meu pedido. Parabéns, e continuem sempre assim!

Karen Venturini
Via e-mail

Aqui está o Link gatão, só para meninas de bom gosto

Consultamos o Carlão (editor de arte) e ele falou que infelizmente não dá pra fazer esse pôster por enquanto. Mas sugeriu um outro com o Shigeru Miyamoto usando a Mask of Scents. Serve?

CLÁSSICOS SERÃO CLÁSSICOS

Acho que o Super Classics já começou a estragar de novo. A matéria de Zelda estava jóia, aí vocês fizeram um lixo naquela matéria do Ninja Gaiden, e na edição seguinte nem teve Super Classics. Quando vocês vão pôr Metroid, Final Fantasy, Dragon Warrior ou Super Mario RPG?

Victor Lima
Via e-mail

Quando a gente quiser! Por quê? Vai encarar? Não esquenta não, Vitão. Todos os jogos que você citou são os mais puros clássicos do silício e, sem dúvida nenhuma, merecem lugar na seção Super Classics. Nessa edição, por exemplo, apresentamos a saga de Dragon Warrior para você. Tome um chá de camomila, relaxe e aguarde, pois um dia você ainda verá todos os outros games que você citou por aqui. Afinal, assim como nossa amiga Flavia de uma das cartas anteriores, ainda temos muito tempo pela frente.

ANIMADINHA

Escrevo para expressar a minha indignação por um comentário de vocês sobre Dragon Ball na edição 26. Vocês falaram que DB era o maior sucesso dos quadrinhos japoneses, e isso é ridículo. Quer dizer, já foi o maior sucesso sim, mas há mais de dez anos! Hoje em dia há incontáveis animes que fazem muito mais sucesso que esse. Gostaria de dar um conselho: escrevam sobre o que vocês conhecem, que é video game, e não julguem o que não sabem, pois de anime já deu pra perceber que seu conhecimento é muito limitado! Beijinhos!
Sakura Kinomoto
São Paulo/SP

Olá, Sakura. É claro que existem outros mangás que vendem muito e que, eventualmente, vendam até mais que Dragon Ball. Mas a saga de Goku está presente em vários países e continua sendo vendida e editada até hoje. E isso siginifica que, de uma forma geral, ele continua sendo um mangá muito vendido e popular em todo o mundo. Foi a isso que nos referimos, certo?

O PODER DE DETONAÇÃO

E ae,caras, tudo bem por aí? Estou escrevendo pelo seguinte motivo: há alguns dias eu estava folheando a NW 26, mais especificamente o Review de Zelda: Majora's Mask, quando li que o game era muito trabalhoso e demorado para se acabar. Bom, eu demorei duas semanas e três dias para zerar, e mais dois dias para acabar com todos os itens, fadas e máscaras. Vocês também disseram que eram necessárias horas para passar do Great Bay Temple e mais ainda o Stone Tower Temple. Eu acabei o Great Bay em mais ou menos 1h20, e o Stone Tower em menos tempo ainda. E conheço muitas pessoas que também acabaram o game com facilidade. Isso é só um toque para vocês não subestimarem o "poder de detonação" dos Zeldamaníacos. Um abraço.
Fábio Klein
Porto Alegre/RS

Nós nunca subestimaríamos o "detonation power" de nossos leitores Zeldamaníacos, Fábio. O lance é que essa estimativa de tempo de jogo é feita com base no jogador de video game "normal", digamos assim. Aquele que não passa tanto tempo por dia com o video game e nem tem tanta perícia quanto você. Stone Tower Temple em menos de 1h20? Difícil de acreditar, mas se é você quem está falando, quem somos nós para duvidar...

A PROPAGANDA É A ALMA DO NEGÓCIO

Sou fã número um dessa revista desde a primeira edição. É inacreditável: tem revistas já pelo quarto ano de vida que perdem feio para vocês! Como é possível? As reportagens são ótimas e a seção de cartas, apesar de merecer ser maior, é grande comparada com as outras revistas. Posso parecer um grande bajulador, mas estou falando a verdade. Pessoas podem dizer que ela não se compara com revistas americanas, que têm 200 páginas. Mas olhem só: analisei uma revista gringa de 150 páginas. Contei todas as páginas de propaganda, o que resultou em 75. Ou seja, metade da revista é propaganda pura!
Aragorn, filho de Arathorn
Via e-mail

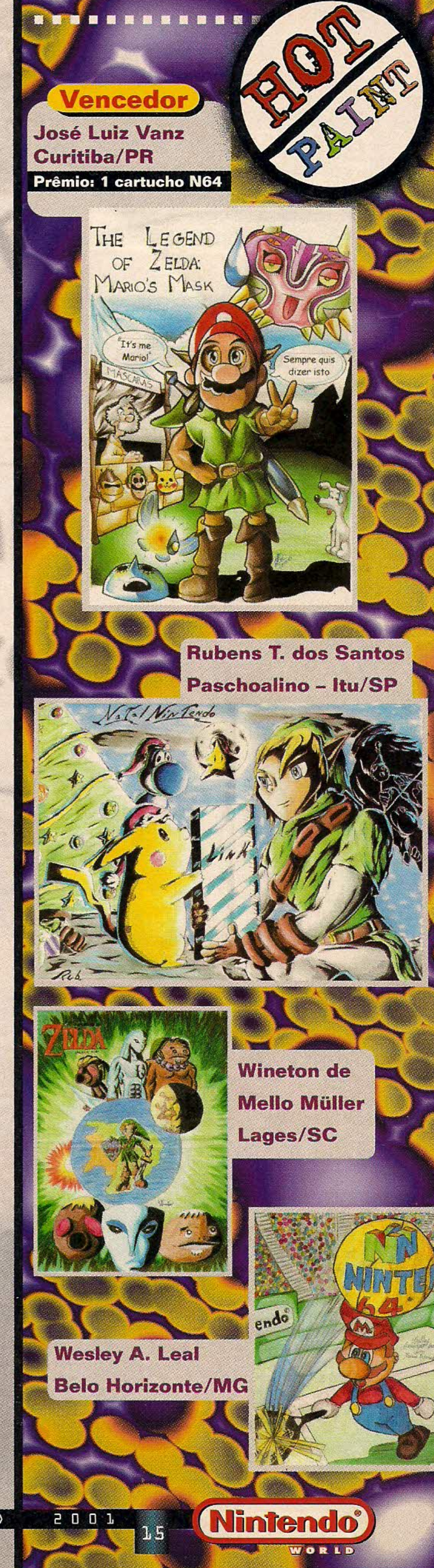
Ara quem? Filho de Ara quem? Em todo o caso, obrigadão por apontar mais esse ponto positivo em relação à NW. Valeu mesmo, Araquem (o Show Man?)!

TUDO NA BASE DA CONFIANÇA

A Nintendo World é esculachante! Na moral, todos os jogos que vocês falaram que eram bons, ou que eram uma porcaria (como Superman) eu pude confiar. Tá certo que no início eu achei Pokémon idiota, então resolvi jogar sério. Resultado: até Pokémon Crystal em japonês eu estou detonando. Parabéns ao ótimo trabalho (que venho acompanhando desde a nº 2 – perdi a primeira edição, fazer o que, né?), e continuem sempre me fazendo confiar na palavra da revista. Vou encerrando por aqui, e se tiver mulher na redação, mandem beijos (pros machos, só aperto de mão!).
Thiago Magalhães
Via e-mail

Legal que você confia em nossa palavra, Thiago. Agradecemos também seus elogios ao nosso trampo pesado. Mas espere um minuto! Como assim perdeu a NW 1? Leitor fiel que se preze tem todas as nossas edições em duplicidade e encapadas com papel dourado transparente! Assim a gente até perde a vontade de responder a sua carta. Ainda bem que ela é a última da seção. Até o mês que vem!

Envie seu desenho para: Rua Maracaí, 185 CEP: 01534-030 – São Paulo. Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT. Escreva também seu nome completo e endereço atrás do desenho.



Bebedeira. Mulherada. Sacanagem. Baixaria. Não, você não está lendo uma revista masculina. Esta é a NW, e estamos falando do mais novo game da Nintendo. Por Eduardo Trivella

Há muito tempo, em 1997, a Rare aumentava cada vez mais o interesse do público num game chamado apenas de "Dream". A revelação veio alguns dias antes da E3 do mesmo ano, na forma de uma dupla de personagens que faria muito sucesso: Banjo e Kazooie. O game arrebentou e recentemente ganhou até uma seqüência. Mas o que ninguém esperava aquele ano era que a Rare apresentasse mais outro game de plataforma, até então mantido em absoluto segredo.

Conker's Quest trazia uma dupla de esquilos demasiadamente fofinhos e que, de início, não agradou muito, já que o próprio Banjo-Kazooie concorria com ele e, sem sombra de dúvidas, deixava CQ no chinelo.

Algum tempo se passou, BK foi lançado e Conker's Quest quase esquecido, inclusive pela Rare, que resolveu trabalhar no desenvolvimento de outros títulos. Ou, pelo menos, era o que









Além de lidar com armas pesadas, Conker encara monstros bizarros e outros tipos estranhos

se pensava. Na E3 de 1998 o título apareceu novamente, dessa vez com o nome Twelve Tales: Conker 64, um novo modo Multiplayer e ainda mais fofo que no ano anterior. Mais uma vez, o game dividiu crítica e público, que em parte apreciou a boa qualidade do software (afinal, o nome Rare estava ali) mas não queria ficar no controle de personagens tão meigos.

Outra E3 veio (a de 1999) e se foi, mas dessa vez nem sinal do esquilinho que dançava alegremente por cenários multicoloridos, rindo consigo mesmo da beleza da vida e apanhando flores de vez em quando. O que será que havia acontecido? Será que Conker e sua namorada Berri haviam partido para o limbo dos games parcialmente desenvolvidos e nunca lançados? Alguns deram graças aos céus, enquanto outros coçavam a cabeça e se perguntavam se a Rare não estaria armando alguma.

A resposta definitiva veio na E3 de 2000, quando todo mundo ficou literalmente de boca aberta com a nova aparição do roedor peludo em Conker's Bad Fur Day, o título definitivo do mais hilário e inovador game que já pintou para qualquer console. Isso mesmo: QUALQUER CONSOLE! Continue lendo, pois daqui pra frente as coisas só tendem a melhorar. Ou piorar, dependendo do ponto de vista. E fique sabendo que essa leitura (e o game também) não é recomendada para menores de 18 anos.

Dr. Jekyll e Mr. Hyde

Conker. Um inofensivo esquilo que de uma hora para outra se transformou num monstro. Ou quase isso. Se essa era a estratégia da Rare desde o princípio, ou se eles resolveram chutar o balde porque se encheram de todo mundo reclamando do excesso de baba que escorria dessa sua nova criação, é pura especulação e assunto para uma futura entrevista. Isto é, se eles resolverem um dia abrir o bico sobre o assunto.



Conker. Aquele tipo de cara que você pode ver bebendo no bar com os camaradas, jogando conversa fora. Ou mesmo aquele cara do colégio que parece, ou tenta, ser mais malandro que todo mundo, sempre se dá bem com a mulherada e se vê às voltas com as mais inusitadas situações.

Confesso a vocês que não gostava muito do Conker nos tempos em que ele foi apresentado ao mundo pela primeira vez. Mas agora ele é meu amigo. O que a Rare fez foi pirar de vez e transformar um respeitável e bem-comportado personagem, bem no estilo consagrado pela Nintendo, num sujeito impiedoso, mal-educado, manguaceiro, ganancioso, mulherengo, boca-suja, desrespeitador dos bons costumes e bebedor de sangue. Nada demais. Ah, e o cara também urina em público. Se você não acredita em tudo isso, dê uma sacada na história do game.

A saideira, por favor

Conker e seus amigos jogavam descontraidamente numa mesa do Cock and Plucker. Numa daquelas súbitas dores de consciência, exclusivas de quem se preocupa com a pessoa amada, Conker pensou que talvez fosse legal avisar sua namorada, Berri, que ele ia demorar mais um pouco. Ele só não conseguia entender por que sua esquilinha ficava tão brava quando ele saía pra se divertir sem ela. Vai entender essas mulheres...

Depois de titubear durante uns breves segundos, decidiu que uma rápida visita ao banheiro era um assunto de caráter mais urgente.

O happy hour já havia acabado fazia tempo, mas Conker e seus amigos continuavam mandando ver na cangebrina, pedindo rodada após rodada de cerveja. E depois mais outra. E mais outra. Foi então que Conker, quase vomitando, chegou àquela terrível conclusão: "Aí, galera. Já deu pra mim. Acho que tomei demais..."

Deixando a mesa e seus parceiros para trás, Conker caminhava para a saída do bar feito uma barata que tomou uma chinelada mas não morreu. O cara tava trincado, mas mesmo assim conseguiu ouvir umas

Esse pobre esquilinho é fuzilado sem dó nem piedade





Conker desbrava um rio de lava, mostra quem manda no quartel e monta um dino em pêlo

esquilinhas com caras de safadas cochichando a respeito dele enquanto ele dava vexame.

"Aposto que ele não vai conseguir segurar essa bebedeira", dizia uma. "Não vai mesmo", concordava a outra. Em vez de se envergonhar, Conker se divertia com isso, e até aventou a possibilidade de dar um novo colorido à roupa delas com uma bela de uma vomitada. Voltou atrás quando viu o par de brutamontes sentado do outro lado da mesa, provavelmente namorados das perversas. Trajando fardas que pareciam ser do exército, os dois travavam uma inflamada discussão.

"Estamos em guerra! Os ursinhos de pelúcia invadiram nosso território! Nós nos alistamos hoje de manhã, e é exatamente isso que você também deve fazer, senhor Esquilo Vermelho!", disse um dos grandalhões, para espanto de Conker, que nesse momento, em meio aos olhares de todos os presentes no bar, percebia que era ele o assunto da conversa. "Eu?! Tô fora! Tchau mesmo!", declarou nosso patriota e destemido herói. Mas, na saída, foi agarrado pelo braço por dois de seus amigos bebuns, que sugeriram: "Que tal a saideira, Conker, meu velho?". Surpreendido pelos colegas e atordoado pelo alto consumo de álcool, Conker nem teve tempo de responder antes de ser cercado por um grupo de oito Slammers. É, meu amigo... sujou! Ainda bem que amanhã é outro dia.

Eu não queria estar na pele dele...

A não ser pela qualidade de seus títulos, a Rare nunca levou muita coisa a sério. Conker tem grandes probabilidades de se tornar o mascote principal da empresa, pois cada situação que enfrenta é a garantia de uma nova gargalhada. Isso levou a imprensa americana a definir CBFD como o primeiro game "sitcom". Essa sigla significa "situational comedy", ou comédia de situação, em português. Isso quer dizer que Conker vai passar por vários eventos engraçadíssimos e sempre com uma piada final remetendo a mais um evento com outra piada, e assim por diante. O objetivo do esquilo no jogo é sobreviver à pior ressaca de sua vida. Tudo que está acontecendo com ele é tão surreal que o menino custa a acreditar, e lutará inclusive com a morte para achar o caminho de volta para casa. Para que você tenha uma idéia daquilo que o espera, numa de suas andanças Conker deve ajudar um grupo de besouros de estrume a conseguir mais... hugh... material. Só que a tarefa não é tão simples como dar um passeio no pasto e encher as mãos de bo.... Conker terá que fazer um touro dar chifradas em alguns alvos para abrir os portões que seguram as vacas. Elas estão famintas e se banqueteiam no pasto, mas isso só faz aumentar a sede delas. É hora de achar um drinque para as mimosas. Não muito longe dali, existe uma fábrica de suco de ameixa com um bocal gigante desembocando numa gamela destinada às vacas. Quando as bovinas beberem do refrescante líquido, terão algo que pode ser chamado de "diarréia explosiva". Pronto! O problema dos besouros está resolvido e você, com certeza, deu umas boas risadas realizando essa tarefa.

Outras situações parodiam filmes famosos, como Tubarão, O Resgate do Soldado Ryan e Matrix. Esse último longa-metragem é homenageado com uma cena particularmente





Acima, Conker dá uma de herói pra cima da mocinha; ao lado, pagando uma de Neo de Matrix







A garota quer ajuda, mas a bebedeira deixou o esquilo sem condições; acima, o vilão da história

embasbacante, na qual Conker e Berri descarregam pentes e pentes de munição em vários guardas, numa referência à famosa cena do tiroteio no saguão em frente aos elevadores. A cena chega até a ficar em câmera lenta em alguns momentos-chave, e as balas deixam rastros no ar, exatamente como na tela do cinema! Não é fraco não, véio!

Depende muito do contexto

Por mais que CBFD quebre paradigmas ao viajar por mares nunca dantes navegados pela Nintendo, não se pode dar crédito a ele apenas por isso. Este talvez seja o último game da Rare para o Nintendo 64, e aquele bando de ingleses doidões resolveram caprichar mesmo. CBFD é uma impressionante demonstração da mais genial programação em video game e mistura ação e aventura com uma grande dose de humor escrachado. Os diálogos, que não são poucos, são todos falados, e a sincronia dos lábios dos personagens em relação às palavras ditas não poderia ser mais perfeita. Sem contar que as falas estão extremamente bem interpretadas, dando uma personalidade única a cada um dos personagens. Músicas e efeitos sonoros mantêm a alta qualidade encontrada em todos os outros aspectos do game: você não vai acreditar na perfeição com que foram recriados os mais diversos sons emitidos a partir de funções corpóreas e na beleza da trilha sonora, que inclui até uma orquestra de violinos. Os gráficos dispensam comentários, mas é bom mencionar que cada área possui um visual único, e as diferentes expressões faciais exibidas pelos personagens, principalmente por Conker, nos fazem desejar que a Rare abra uma escola de programação para mostrar a todo mundo com quantos paus se faz uma canoa.

Na primeira vez em que se controla o esquilo, ele está acabando de acordar, numa ressaca dos diabos, com uma tremenda dor de cabeça e sérias dificuldades para manter o equilíbrio. O jogador acaba achando que também tomou umas e outras, já que os controles refletem esse estado de pós-embriaguez até que Conker ache uma "zona de contexto" para engolir uns tabletes de Alka-Seltzer (equivalente ao nosso Engov) e recuperar a tão valiosa sobriedade. E olha que ele vai precisar estar muito sóbrio para enfrentar toda a insanidade que se apresentará no decorrer do jogo.

Para que você entenda melhor, essas zonas de contexto funcionam da seguinte maneira: existem diversas plataformas marcadas com a letra B espalhadas pelos cenários do jogo. Quando Conker está perto, ou mesmo em cima de uma delas, uma lâmpada aparece em cima de sua cabeça, sinalizando que ele teve uma idéia de gênio. Aí é só ficar em cima da plataforma e apertar o botão B. Dependendo daquilo que estiver acontecendo no momento, essa ação faz com que a aventura tenha andamento.

Sacanagem de quatro

Calma! Não assuma nenhuma posição comprometedora! Este é apenas um lembrete de que CBFD possui jogos Multiplayer para até quatro pessoas.

Como é costume em jogos de plataforma, a porção Multiplayer não chega aos pés da aventura para um jogador. Mas, melhor que seus esforços em Donkey Kong 64 e Banjo-Tooie, a Rare conseguiu desenvolver vários modos Multiplayer bem divertidos e interessantes para até quatro jogadores e com até oito "bots" controlados pelo computador. Em Beach, a tomada da Normandia é recriada com exércitos de esquilos e ursinhos de pelúcia arrancando sangue uns dos outros para impedir que o exército oposto consiga seu objetivo. Existem também modos que trazem elementos utilizados em determinados pontos da aventura solo, como o Raptor e um tanque de guerra. Quer dizer, falta de variedade é algo de que ninguém poderá reclamar.

Entre mortos e feridos...

...salvaram-se todos. Conker's Bad Fur Day corre o risco de meter o dedo na ferida de muita gente por ser um game de temática tão grotesca e incomum. Mas vale salientar que tudo não passa de uma grande brincadeira, feita exclusivamente para divertir e entreter. Se você tiver o mínimo senso de humor, pelo menos umas boas risadas vai conseguir dar. E lembre-se: não siga nunca o exemplo de Conker! Você vai aprender na pele o que acontece quando se bebe muito.






Ursos assassinos, a morte em capa e osso e insetos gigantes: é Conker pagando seus pecados

Invasão Pokémon 2001

As seqüências comprovam: a febre dos monstros de bolso vai continuar por um bom tempo

Depois de Pokémon tornar-se a franquia da Nintendo mais rentável dos últimos anos, uma dúvida cruel tem circulado entre os nintendomaníacos e jogadores em geral. Afinal, após tantos games bem sucedidos, será possível manter o alto nível de qualidade nos games seguintes? A resposta nós temos na ponta da língua: é claro que sim. Afinal, Pokémon Stadium 2 e Pokémon Crystal estão aí, e já provaram que são ainda mais arrasadores que seus antecessores, Stadium e Gold & Silver. Os monstros estão de volta, e tão fortes quanto antes. Confira:

Pokémon Stadium 2

Todos os monstros, em três dimensões

A febre Pokémon está tão forte quanto antes, e com certeza a popularidade de seus jogos continua em alta. As duas recentes versões para o Game Boy, Gold & Silver, somam juntas quase 3 milhões de unidades vendidas. Stadium até hoje ocupa o posto de um dos jogos mais vendidos para o N64, sucesso absoluto para um jogo lançado há mais de um ano. E, certamente, isso não será muito diferente com a mais nova aventura dos bichinhos para o 64-bit da Nintendo: Pokémon Stadium 2.

Lançado no final de dezembro último no Japão com o nome Pokémon Stadium Gold/Silver/Crystal, esta novíssima aparição já tem data marcada para dar as caras nos States: 26 de março. O game contará com a presença de todos os 251 monstrinhos (incluindo suas versões Shining, os famosos Pokémon coloridos, e os raríssimos Mew e Celebi) e será compatível com todos os cinco jogos já lançados no ocidente por meio do Transfer Pak, tornando-o o elo de ligação entre todas as versões.

Ao todo serão quatro torneios inéditos — *Little Cup, Nintendo Cup, Ultra Cup e*

Fourtier Challenge Tournament — com restrições à participação de certos Pokémon, de acordo com seus níveis, evoluções, tipos e outras características. Isso sem mencionar o Earl Pokémon's Academy, local em que você encontrará informações precisas sobre cada um dos 251 competidores, suas desvantagens e dicas para tirar o máximo proveito de suas habilidades.

Claro, não poderia faltar o Kid's Corner e seus minijogos divertidíssimos para aliviar o stress entre uma batalha e outra. Ao todo serão doze novas competições para até quatro pessoas decidirem quem é o maior mestre das provas paralelas. Entre eles estão o Chansey's Egg Catch, onde você deve recolher os ovos que vão caindo pela tela, o Pichu's Charge Station, cujo objetivo é recarregar mais rapidamente um gerador, Mr. Mime Pong, um minitênis ultra-animado, Hitmon Topsy-Turvy, para derrubar seus oponentes com o pião ambulante Hitmontop, a corrida dos elefantes Donphan Race Around, e muitos outros.

E, para quem achava que os prêmios para as versões de Game Boy haviam sido esquecidos, a Nintendo inova e traz mais bônus, incluindo acessórios para incrementar seu quarto virtual, equipamentos para os monstrinhos e TMs exclusivas que ensinam técnicas que deixaram de ser itens na passagem de Vermelho/Azul para Gold/Silver. Para consegui-las, você deverá passar por alguns desafios, como um divertido jogo de perguntas e respostas sobre o mundo de Ash e companhia.

Todas essas opções aparecem regadas a gráficos ainda mais caprichados, com novas animações para os antigos Pokémon e todo o arsenal de golpes existentes. Sem dúvida alguma, um sucesso garantido. A contagem regressiva para um dos maiores lançamentos de 2001 já começou!

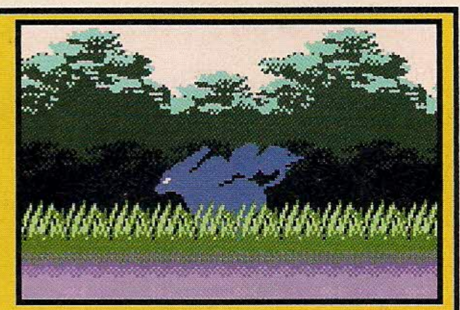






Pokémon Crystal

A mania continua, agora via celular...



Ultrapassando a incrível marca de um milhão de jogos vendidos antes da primeira semana de lançamento, Pokémon Crystal está para Gold & Silver assim como a versão Amarela esteve para as versões Vermelha e Azul. Aliás, o número de inovações é surpreendente: novos gráficos, um novo enredo e personagens inéditos são apenas algumas marcas desta que já é considerada uma das melhores versões de toda a saga.

Logo de início você notará as diferenças, pois, além do horário e do dia da semana, você também deve escolher o sexo de seu personagem. Sim, a Nintendo finalmente lembrou-se do público feminino e criou uma personagem especialmente para elas, contando com itens personalizados, como uma mochila estilizada e uma Pokégear cor-de-rosa. As cidades foram redesenhadas e receberam um cuidado maior em cada detalhe. Mas é nas batalhas que há o maior impacto: todos os 251 monstrinhos ganharam uma animação inicial, deixando de ser estátuas estáticas. A estrela principal do jogo é Suicune, que não mais surge aleatoriamente no mapa, mas em qualquer local, e com um indicador próprio, como Lugia, Articuno ou Ho-oh, o que torna a trama mais semelhante ao seriado. Entei, por exemplo, pode ser encontrado no topo da Crystal Tower, após desvendar os segredos dos Unown, enquanto Celebi faz sua aparição saindo de dentro da G/S Ball dentro do Ilex Forest, exatamente como no terceiro e quarto filmes, respectivamente. Isso sem mencionar a existência de novos treinadores e rivais para apimentar sua aventura. Minaki, o colecionador de Pokémon obstinado por capturar Celebi e Suicune, e muitos outros serão seus principais obstáculos durante a jornada.

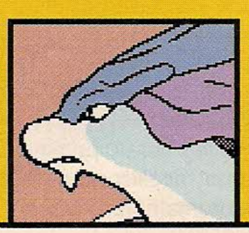
O game ainda marca a estréia do mais novo periférico do Game Boy Color, o Mobile Adapter, uma espécie de modem para o portátil que permite acessar a Internet, receber e-mails e ainda batalhar com seus amigos por meio de um telefone celular. Ele está disponível apenas no Japão em três modelos diferentes, um para cada tipo de telefone, e traz um cartucho para que você se registre na Nintendo e possa desfrutar de suas vantagens — claro, tudo por um preço para cada ação: receber mails custa um certo valor, batalhar com seus amigos outro, e assim por diante.

Apesar da Big N ainda não estar certa de seu lançamento nos EUA e no resto do mundo – em especial pela presença do Mobile Adapter, que dificilmente seria adaptado ao ocidente –, estamos todos torcendo para que o melhor episódio da saga seja trazido. Afinal, você não vai querer ficar de fora desta, vai?

Eric Araki







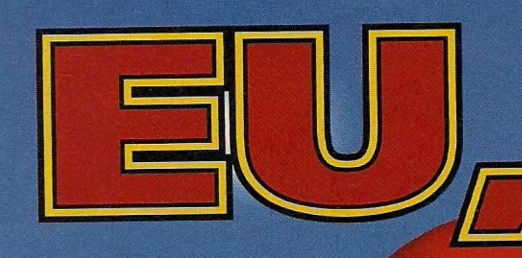








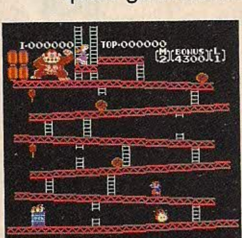
SOU EU,



Com vinte anos de carreira, o encanador italiano continua encantando multidões com um sucesso

Nosso amigo Mario surgiu como um personagem do primeiro jogo arrasa-quarteirões da Nintendo, Donkey Kong, em 1981. Portanto, faz exatamente vinte anos que o bigodudo está em evidência como o principal herói da grande N. Desde então, foram incontáveis sucessos, milhões de cartuchos vendidos e centenas de produtos relacionados ao seu nome, desde filmes e desenhos animados até cuecas e bonés com o M característico.

Mas qual será o segredo do sucesso desse bigodudo gordinho? A principal teoria é o fato dele não ser um personagem com superpoderes, mas sim um herói vindo da classe operária com o qual as pessoas se identificaram, um personagem humilde que não procura grandes recompensas nas suas jornadas, mas somente a gratidão de seus amigos pelos quais geralmente se aventura.



Quando surgiu Donkey Kong, a primeira criação de Shigeru Miyamoto (na época, um funcionário recém-chegado à empresa), o game pintava com o desafio de trazer um jogo que superasse de qualquer maneira a bola-fora anterior da Nintendo, Radar Scope. Caso contrário, haveria grande risco da empresa sair totalmente do negócio. Apesar de poucos acreditarem no êxito de DK, ele virou uma febre instantânea e abriu portas para diversos outros jogos com Mario, na época chamado somente de Jumpman.

Decidido que o tal do Jumpman teria futuro, Miyamoto achou inspiração para o nome de seu herói no inquilino do armazém onde a Nintendo estava provisoriamente instalada, em Seattle. Mario Segali era o nome dele, e soou perfeito para seu homem pulador. Foi assim, então, que foi lançado Mario Bros., que já contava também com Luigi, outro personagem com nome italiano. No game, os dois personagens livram o esgoto de diversos bichos e insetos usando sua principal habilidade: pular.

Mais popular que Mickey Mouse?

Mas Mario Bros. era apenas uma amostra do que viria. No mesmo ano, Shigeru apresentou um gênero de jogo que seria imitado por dezenas de outros nos anos seguintes. Super Mario Bros. foi o primeiro jogo de plataforma com um verdadeiro objetivo final, itens que davam ao herói superpoderes e muitas fases diferentes. Foi também o primeiro jogo com a participação do eterno arqui-inimigo Bowser e seu exército de Koopas. Com tanto sucesso, foi lançada no Japão uma versão alternativa de Super Mario Bros., que foi injustamente chamada de Super Mario Bros. 2. Conhecida no ocidente como Super Mario Bros.: The Lost Levels (incluído no cartucho Super Mario All-Stars do Super NES), o jogo era o primeiro Super Mario Bros. modificado, com gráficos um pouco melhores, fases diferentes e bem mais difíceis. Aliás, o jogo era tão difícil que não foi lançado nos EUA na época.



Ao contrário do que aconteceu no oriente, o Super Mario Bros. 2 lançado nos EUA é bem diferente de SMB 1, por ser uma versão alterada do jogo japonês Doki Doki Panic. Mesmo assim, agradou bastante o público do Mario, dada a proporção de suas vendas.

Enquanto nada novo era lançado para NES, Mario fazia sua estréia no recém-lançado console portátil Game Boy. Super Mario Land era bem simples, se comparado ao primeiro jogo de NES, mas a sensação de controlar o herói em qualquer lugar garantiu o sucesso do game.

Foi então em 1990 que Mario atingiu o topo de sua popularidade na era 8 bits. Numa pesquisa, comprovou-se que Ma-

MARIO!

atrás do outro. Relembre agora toda a trajetória do maior herói da história dos video games

rio era mais famoso que Mickey Mouse, e milhões de jogadores aguardavam o terceiro jogo da série, que só havia sido apresentado no filme The Wizard. Super Mario Bros. 3 atingiu o máximo do potencial do NES, apresentando dezenas de fases, uniformes diferentes, Warp Zones e itens totalmente novos. E pela primeira vez, Mario era capaz de voar! Com tudo isso, SMB3 quebrou todos os recordes de vendagens de um jogo até a época.

Ele pinta, borda, chora e sapateia

Para começar bem a vida do Super NES, a Nintendo lançou, juntamente com o console, a versão 16 bits de Mario. Apesar de não ter tantas inovações no jogo em si em relação a Super Mario Bros. 3, Super Mario World possuía lindos gráficos coloridos, com os novos efeitos de zoom e rotação do Super NES e um mundo gigantesco para se explorar. O que mais diferencia Mario World dos outros é a grande quantidade de fases escondidas, que embora não fossem necessárias para se terminar o jogo, estimulavam o jogador a não desistir do game enquanto não as encontrasse.

No ano seguinte, Super Mario Land 2 (Game Boy) apresentou outro vilão que era para Mario o que o Bizarro era para o Super Homem: Wario. Sua versão maligna roubava tesouros, era invejoso e ganancioso, ou seja, tudo que

Mariologia

Todos os games com a presença de Mario.

1981
Donkey Kong

1983
Mario Bros.

1985
Super Mario Bros.
Golf (NES)
Wrecking Crew

1986
Super Mario Bros. 2 (japonês)

1988
Super Mario Bros. 2 (americano)

1989
Super Mario Land
Golf (GB)

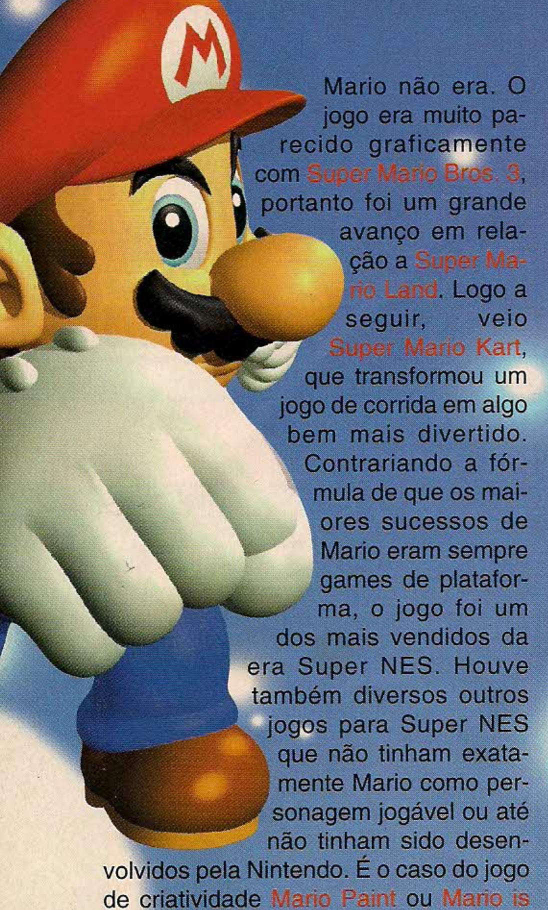
1990
Super Mario Bros. 3

1991
Super Mario World
NES Open Tournament Golf

1992
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins
Super Mario Kart
Hotel Mario
Mario Paint
Mario & Wario

1993
Super Mario All-Stars
Mario is Missing
Mario's Time Machine
Mario Early Years Series (Fun With Numbers, Fun With Letters, Pre-School Fun)
Yoshi's Safari





Mario não era. O jogo era muito parecido graficamente com Super Mario Bros. 3, portanto foi um grande avanço em relação a Super Mario Land. Logo a seguir, veio Super Mario Kart, que transformou um jogo de corrida em algo bem mais divertido. Contrariando a fórmula de que os maiores sucessos de Mario eram sempre games de plataforma, o jogo foi um dos mais vendidos da era Super NES. Houve também diversos outros jogos para Super NES que não tinham exatamente Mario como personagem jogável ou até não tinham sido desenvolvidos pela Nintendo. É o caso do jogo de criatividade Mario Paint ou Mario is Missing!

Até no Virtual Boy, o quase desconhecido console de 32 bits da Nintendo, Mario fez suas aparições, em títulos como Mario Clash e Mario's Tennis. Os jogos até eram divertidos, mas, como sabemos, o universo rubro- negro criado pelo console não agradou muito aos jogadores.

Surpreendendo todo mundo, em Super Mario World 2: Yoshi's Island, Mario aparece como um bebê chorão que vive nas costas de Yoshi, revelando então que Mario já conhecia os dinossauros e até Bowser fazia tempo. O game possui um dos gráficos mais maravilhosos já vistos até hoje, que dão a impressão de terem sido feitos por giz de cera. A direção do game também fica por conta do amigão de Shigeru, Takashi Tezuka.

Em 1995, surge uma incrível parceria para desenvolver o primeiro RPG estrelado por Mario. Super Mario RPG é o resultado da união entre a Square e a Nintendo, que inovou em diversos aspectos. O jogo contém uma intrigante história que une Bowser, Mario e mais outros personagens com uma visão em 3D parcial, ou seja, tudo é visto na diagonal. A jogabilidade é intuitiva, misturando comandos de um jogo normal de RPG com comandos de um jogo de ação. Coisas que só acontecem quando mestres trabalham juntos.

Superação total

Quando o Nintendo 64 era chamado apenas de Projeto Realidade, ninguém imaginava que um game chamaria mais atenção que suas próprias capacidades. Ou melhor, ninguém acreditava que um jogo como Super Mario 64 pudesse ser criado. Pela primeira vez as pessoas controlavam livremente um personagem num ambiente tridimensional, e o melhor é que esse personagem era o bigodudo mais simpático do mundo. Para dizer em poucas palavras: Super Mario 64 ganhou, no momento em que foi lançado, o título, por unanimidade, de melhor game de todos os tempos, por sua experiência, jogabilidade, inovação e principalmente diversão que proporcionava.

É uma pena que, nos anos seguintes, Mario tenha aparecido somente em games que fugiam de sua especialidade, que eram games de ação e plataforma. Mas isso não quer dizer que ele não tenha participado de grandes títulos, como Mario Kart 64, Mario Tennis, Super Smash Bros. e Mario Party. Portanto, só de marcar presença nesses games já quer dizer que eles são de qualidade, façanha que poucos personagens conseguem. Que venham mais games!

Cassiano Barbosa

MUITA LENHA PRA QUEIMAR

O incansável Mario ainda dará as caras em vários games até o final do ano. Conheça alguns:

Mario Advance (nome provisório)

Console: Game Boy Advance

Como anunciamos na edição passada, um game de plataforma de Mario para o Game Boy Advance está realmente a caminho, para alegria geral da nação. Quem se lembra de Super Mario Bros. 2 para Nintendinho, o game mais esquisito da série Mario já lançado, que misturava monstros de outro mundo, nabos e rabanetes e outras bizarrices? Então, Mario Advance (nome provisório) será uma versão mais do que fiel daquele game, só que muito mais caprichada. Como esse não é originalmente um game de Mario (e sim uma versão do desconhecido game japonês Doki Doki Panic), ele é completamente diferente de qualquer outro estrelado pelo personagem. Aqui, Mario não pula nos inimigos para derrotá-los, mas arremessa legumes retirados do solo, além de outros itens, como blocos POW, ovos e até os próprios inimigos. Além disso, é possível jogar não só com Mario, mas com Toad, Peach e Luigi, sendo que cada um tem habilidades e fraquezas específicas. Se você se lembrou de tudo isso e quase chorou de emoção, fique feliz, porque a versão do Game Boy Advance terá tudo que o original tinha e mais, como uma opção para quatro jogadores simultâneos, no estilo de Mario Bros.: os personagens disputam moedas numa arena, como nos velhos tempos. Deve ser lançado em março, quando o GBA aparecer no Japão.





Mario Kart Advance (nome provisório)

Console: Game Boy Advance

A emoção de pilotar um minikart numa telinha portátil está cada vez mais próxima. Mario Kart Advance (nome ainda não definitivo) deverá ser lançado ao mesmo tempo que o Game Boy Advance no Japão, em março. Essas telinhas novas chegaram para mostrar por que esperar tanto desse game. Os personagens de sempre estão lá (Mario, Luigi, Peach, Wario, Toad, Bowser e Yoshi), e diferente da versão do Super NES, a tela permanece sempre inteira, sempre. Aquela velha distribuição de desaforos na forma de bananas e cascos de tartaruga estará presente também. E nem o modo Multiplayer, de longe o melhor aspecto do game, foi deixado de lado. Usando o Cabo Game Link, será possível fazer pegas com amigos sem divisão de tela! Desde já, um dos mais aguardados games do ano.





Mario Party 3

Console: N64

Uma coisa nós da NW não temos medo de repetir: não existe melhor game para se jogar em turma do que Mario Party. E a Nintendo e a Hudson Soft fecham com chave de diamante a trilogia iniciada em 1999, com uma versão ainda melhor (se é que isso é mesmo possível) dos dois games anteriores. Extremamente viciante e contando com a presença dos mascotes mais famosos da Nintendo, Mario Party 3 é diversão absoluta. Parece incrível, mas há ainda mais minigames (são setenta agora, todos inéditos), dez novos tabuleiros e até vinte itens para serem usados durante a partida. Para quem esperava uma simples releitura dos dois games anteriores, MP3 (o game, não o arquivo de música) é a prova máxima de que a criatividade dos produtores de games é inesgotável. Além disso, há a presença bem-vinda de Waluigi e mais outras opções que fazem desta a versão definitiva do game. Até os gráficos estão melhores! Já foi lançado no Japão e está marcado para maio no resto do mundo. Party on!





Super Mario 128 (nome provisório)

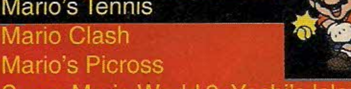
Console: Gamecube

Está certo, nada está confirmado ainda, mas não poderíamos deixar de falar mais uma vez do futuro game do Mario para o Nintendo Gamecube. Na Spaceworld (feira da Nintendo que ocorre no Japão), foram exibidos vídeos curtinhos com demonstrações de possíveis jogos para o novo console. Num deles, Mario, ou melhor, 128 Marios, apareciam na tela, simultaneamente, interagindo com o logo do GBC. Impressionou, mas o outro vídeo (intitulado "Luigi's Mansion") surpreendeu ainda mais. Nele, Luigi, o irmão mais magro de Mario, aparece em ação numa casa mal-assombrada. Não era um game – apenas uma demonstração técnica do que o console será capaz de fazer – mas deixou todo mundo boquiaberto. Foi, sem dúvida, o melhor vídeo exibido na feira. Shigeru Miyamoto sempre admitiu que os games de Mario se tornariam mais adultos com o passar do tempo e, pelo visto, é o que acontecerá no Gamecube. Pelo menos, foi essa a idéia passada pelo vídeo. Ninguém sabe se isso fará parte do futuro game ou não, nem se Luigi realmente terá tanta participação, mas nós já damos como certo que Super Mario 128 (ou qualquer que seja o nome) será um dos primeiros games a ser lançado para o console. E é bem provável que nada seja revelado antes da E3, em maio. Você agüenta esperar mais? Nós não.

Pablo Miyazawa







Mariologia

1995



Mario's Tennis
Mario Clash
Mario's Picross
Super Mario World 2: Yoshi's Island

1996

Super Mario RPG: Legend of Seven Stars
Super Mario 64
Mario Kart 64

1997

Game & Watch Gallery

1998

Game & Watch Gallery 2

1999

Mario Party
Super Smash Bros.
Mario Golf (N64 e GBC)
Game & Watch Gallery 3

2000

Mario Party 2
Mario Tennis (N64)

2001

Mario Tennis (GBC)
Paper Mario
Mario Party 3
Mario Kart Advance (nome provisório)
Mario Advance (nome provisório)

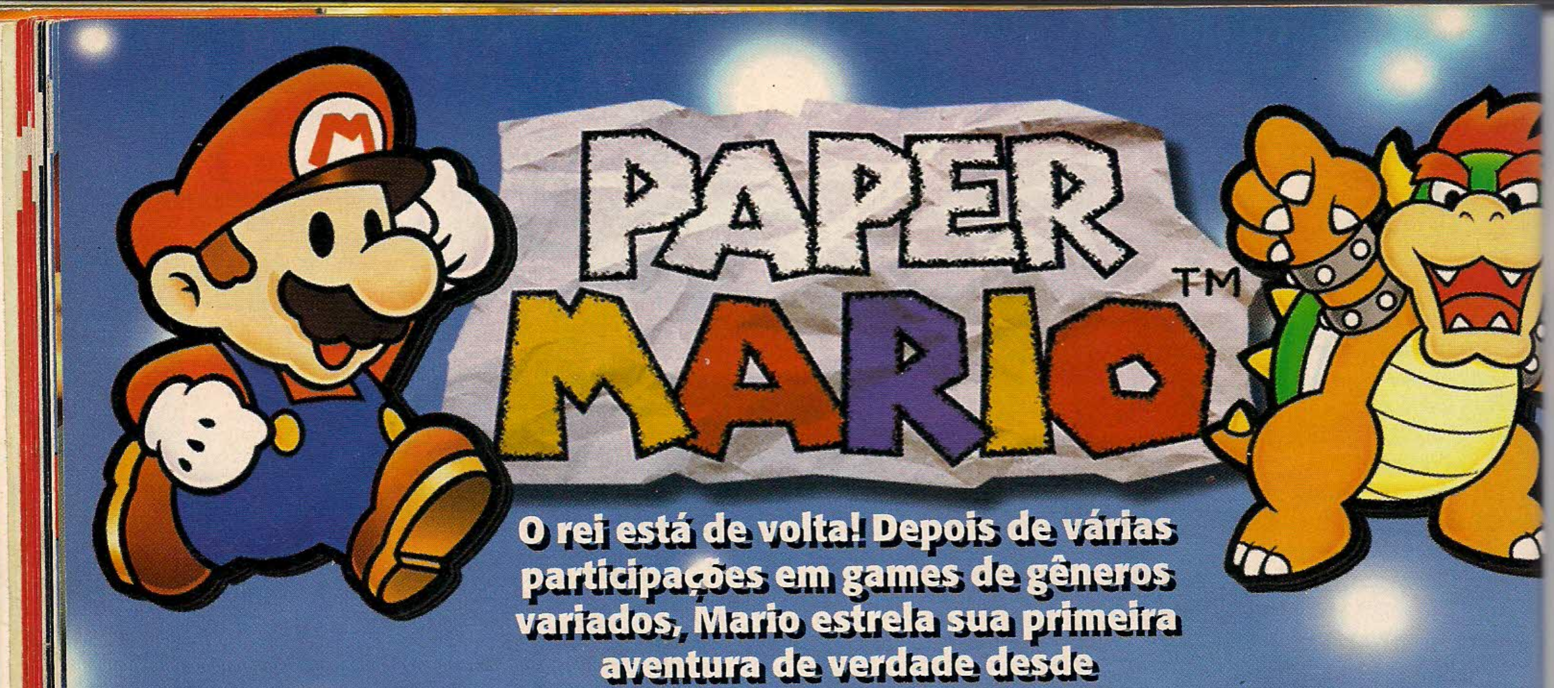
Aparições especiais:

Donkey Kong Jr. (NES)
Mike Tyson's Punch Out (NES)
Tennis (Game Boy & NES)
Alleyway (Game Boy)
Dr. Mario (NES & Game Boy)

Jogos onde aparece escondido:

Tetris (Game Boy)
Tetris (NES)
Pinball (NES)
F1 Race (Game Boy)
Sim City (Super NES)
Pilotwings 64 (Nintendo 64)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64)

Vire a página e conheça mais sobre os games de Mario que já estão pipocando por aí: Paper Mario e Mario Tennis (GBC).



O rei está de volta! Depois de várias participações em games de gêneros variados, Mario estrela sua primeira aventura de verdade desde Super Mario 64









Misturando RPG tradicional e altas doses de aven-tura, Paper Mario traz um Mario diferente daquele que você conhece. O bigodudo e todos os outros personagens parecem feitos de cartolina e se movem como se fossem papel pelos cenários do jogo.
A confusão começa quando Mario e seu irmão Luigi recebem um convite irrecusável: uma festinha no castelo da singela princesa Peach. Como não são de dispensar uma boca-livre, os dois correm para lá preparados para encher o bucho de bolo e sorvete.
Só que aquele fura-festa, penetra, bicão do Bowser não gosta de presenciar a felicidade alheia e aparece de repente para estragar o divertimento de nossos amigos. É no castelo da Peach que ele resolve testar sua mais nova aquisição. O rei dos Koopas colocou suas mãos, da forma desonesta que lhe é peculiar, no cajado-estrela, um poderoso item que tem o poder de concretizar todos os desejos. O cajado era guardado pelos espíritos-estrela, os protetores do pacífico Reino dos Cogumelos, mas como o Bowser não tem respeito por nada, acabou invadindo o refúgio dos espíritos-estrela, afanou o cajado e o usou para derrotar Mario e, pela milionésima vez, raptar a princesa.
Depois de refeito do susto, Mario encontra um Goomba que lhe diz que, além de estar em posse do poderoso cajado, Bowser aprisionou os sete espíritos-estrela em lugares diferentes. O pior de tudo é que se o espinhudo continuar a usar o cajado para fazer o mal, o caos será instalado no Reino dos Cogumelos.
Mais uma vez é hora de Mario vestir sua roupa de Super Mario e aceitar o desafio de salvar a princesa, libertar os espíritos-estrela e acabar com a raça do Bowser de uma vez por todas. Ou, pelo menos, até a próxima aventura...

Goombas, Koopas e outros moonstros

Paper Mario coloca personagens conhecidos num fantástico mundo de beleza artística. Talvez o mais surpreendente aspecto do game seja o fato dele ser um RPG, mas diferente de todos aqueles que você conhece. Mario avança pelo jogo ganhando pontos de experiência, subindo de nível, conversando com centenas de personagens e abrindo caminho por gigantescos cenários, mas tudo isso sem abandonar suas raízes, que incluem coisas como quebrar blocos com a cabeça, entrar por canos verdes e pular nas cabeças dos inimigos.
Enquanto guia o encanador pela aventura, você encontrará aquelas figurinhas tarimbadas como Goombas, Koopas e Bob-ombs. A maioria deles só quer complicar ainda mais a tarefa de Mario, mas de vez em quando alguns quebram o protocolo e passam para o lado do bem para ajudar nosso herói a colocar ordem na casa. É com o maior orgulho que apresentamos esses representantes do bem e do mal e habitués do Reino dos Cogumelos.

Tudo do jeito que você quiser

Como todo RPG, Paper Mario permite que você customize os personagens a seu gosto. Muitas habilidades não são aprendidas com tempo, e sim acessadas através do uso de insígnias (Badges). É possível misturar e combinar essas insígnias, balanceando os níveis de ataque, defesa e poderes especiais. Elas são encontradas pelo caminho ou conseguidas através da coleta e venda de pedaços de estrela, e cada uma tem uma utilização diferente. Algumas auxiliam no combate, aumentando os pontos de força, acrescentando um ataque especial ou mesmo permitindo o uso de dois itens de uma vez. Outras podem ser usadas apenas fora de combate, como uma que ajuda a detectar itens escondidos.

Enquanto viaja pelo Reino dos Cogumelos, Mario se deparará com muitos inimigos. Quando isso acontecer, ele pode dar uma de Espertoman e atacar de surpresa, pulando nas cabeças deles ou descendo a porretada com seu fiel martelo. Depois que entrar no modo de combate, a situação muda um pouco: assim como Mario, os inimigos possuem um certo número de pontos de força. Os ataques são desferidos em turnos, ou seja, primeiro você, depois o inimigo, ou vice-versa. Alguns deles podem ser desencadeados com o simples aperto de um botão, enquanto outros mais fortes devem ser feitos com uma combinação de teclas, alavanca de controle e ótima sincronia.

Saem os quadrados, entram os inteligentes

Paper Mario não é bem uma seqüência de Super Mario RPG, lançado para Super NES alguns anos atrás, mas sim uma nova aventura inspirada no conceito inaugurado por esse título criado pela Square. Como essa empresa resolveu passar para o lado negro da Força e abandonou a Nintendo, o desenvolvimento foi entregue à Intelligent Systems, time de criação interno da Nintendo originado a partir de ex-membros da equipe de Shigeru Miyamoto. Só aí já dá pra ter uma idéia da qualidade do título. Então? Curtes Mario? Gostas de RPG? Vai que é sua, meninão!

Eduardo Trivella



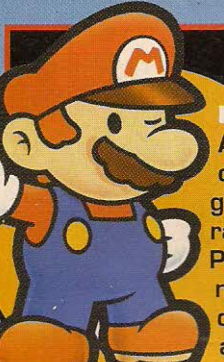












Mario

Aquele que nunca ouviu falar do maior herói dos video games não é digno de ler as páginas da NW. Mario está prestes a encarar um dos maiores desafios de sua vida. Para se dar bem, ele terá que aprender novas habilidades e ataques. Ainda bem que ele pode contar com a ajuda de vários amigos.



Princesa Peach

Se Mario ganhasse um real a cada vez que salvou a princesinha, hoje seria o encanador mais rico do mundo. Peach conseguiu entrar em forma depois de participar de torneios de tênis e golfe e corridas de kart, mas parece que isso não foi o suficiente para escapar das garras de Bowser logo nos primeiros instantes de jogo.

Bowser

E por falar no lagartão, eis que ele retorna, mais nervoso do que nunca. O legal é que Paper Mario dá uma geral no comportamento do pilantra, e dá até pra achar o diário em que ele conta suas mais obscuras motivações. Ai, que meda...



Goombario



Diferente de seus primos que participaram de vários games do Mario (e foram inúmeras vezes achatados pelo bigodudo), Goombario, o Goomba, é um dos personagens que vão dar aquela mãozinha em Paper Mario. Nos primeiros estágios do game você terá a chance de conhecer a família inteira dele. Sujeitinhos estranhos...

Kammy Koopa

É lógico que um jogo novo deve trazer personagens novos. Conheça Kammy Koopa, braço direito de Bowser e poderosa feiticeira. Pode crer que ela será um osso duro de roer em seus vários confrontos durante a aventura.

Kooper Koopa

Outro que abandonou a vida do crime para se juntar ao time dos mocinhos. Kooper é importantíssimo para a jornada, pois seu ataque com o casco vai ajudar a tirar Mario de algumas situações bem perigosas.



Mario Tennis

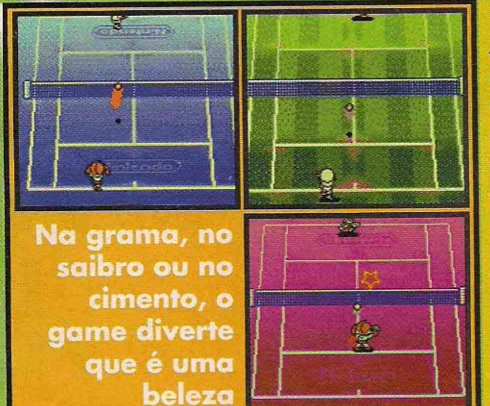
A Camelot se supera mais uma vez no melhor jogo de esporte já lançado para o Game Boy Color

Uma das melhores idéias que a Nintendo já teve foi a de introduzir os personagens da turma de Mario à pratica de esportes. Em games antigos, o papel do bigodudo ficava limitado ao de juiz ou organizador dos eventos esportivos. Com o tempo, ele ganhou seu espaço. Primeiro, em Super Mario Kart. Depois, entrou na onda do Golf, e agora é a hora da Tênismania. Que Mario Tennis para Nintendo 64 é um game arrasador, você já sabe. Mas, por incrível que pareça, Mario Tennis para Game Boy Color consegue ser ainda melhor. Não acredita? Pois falamos mais: este é um dos jogos de esporte mais completos já lançados para um console de video game – e dizemos isso sem ficar com vergonha ou medo de ser feliz.

Tudo do bom e do melhor

Vamos citar os motivos que fazem de MT um game perfeito: ele tem jogabilidade sólida, uma infinidade de opções, como um dicionário de termos de tênis (todo em inglês, mas já é grande coisa), vários minigames, um modo de amistoso (com opção para dois jogadores) e a Mario Tour, que mistura RPG e tênis propriamente dito. Mas a melhor de todas as opções é a possibilidade de transferir personagens do N64 direto para o Game Boy Color, e vice-versa. (veja ao lado). Essas opções bacanas fazem deste um game bem mais "profundo" do que sua versão para N64. E é na Mario Tour, jogando com personagens humanos, que a coisa fica melhor ainda. Ao começar, você é um iniciante numa academia de tênis, onde você deve treinar fundamentos e técnicas. Quando estiver pronto, é hora de enfrentar jogadores ranqueados e ganhar classificações. Seu jogador (ou jogadora) começa fraquinho e vai ganhando pontos de experiência nas partidas e minigames. Depois, você distribui esses pontos entre você e seu parceiro, como num RPG. A cada nível alcançado, você aprimora mais suas características. E assim vai, raquetada após raquetada, até chegar ao título de campeão do mundo. Mais viciante, impossível.

Pablo Miyazawa

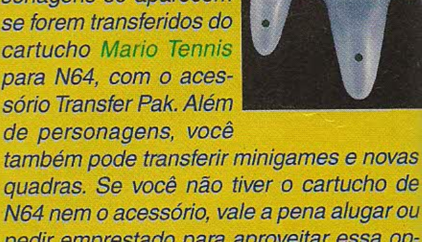


Na grama, no saibro ou no cimento, o game diverte que é uma beleza

AVALIAÇÃO	
Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Replay	10
NOTA FINAL	**9,4**

Tipo de jogo:	esporte (tênis)
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Camelot
Salva?	sim
Tamanho:	16 megabits
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

Troca de bola



Apesar do game chamar-se Mario Tennis, não é possível escolher Mario no início do game. Ao ligar o cartucho pela primeira vez, apenas Luigi, Baby Mario e Donkey Kong estão disponíveis. Os outros personagens só aparecem se forem transferidos do cartucho Mario Tennis para N64, com o acessório Transfer Pak. Além de personagens, você também pode transferir minigames e novas quadras. Se você não tiver o cartucho de N64 nem o acessório, vale a pena alugar ou pedir emprestado para aproveitar essa opção bacana.

Funciona assim: os dados de um cartucho habilitam novas opções no outro. Por exemplo, você pode transferir quatro personagens "humanos" da versão do GBC para o cartucho de N64, e, ao mesmo tempo, quatro personagens da turma de Mario para o cartuchinho do portátil: Wario, Waluigi, Bowser e Yoshi. Mario e Peach exigem esforços maiores: eles só aparecem se você terminar a Mario Tour no modo Single e Doubles.

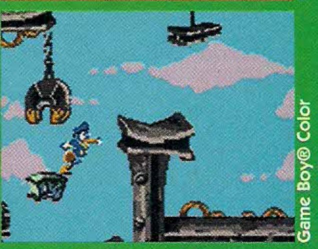
Disney's

DONALD DUCK "GOIN' QU@CKERS*!"













Donald está pato da vida

Donald fica maluco, perde as estribeiras e quebra tudo em mais de 20 fases estilo quadrinhos nesta hilariante jornada para salvar Margarida. Derrote o malvado mágico Merlock e recolha todas as peças do teleporter do Prof. Pardal para mandar esse feiticeiro para outra dimensão.

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814.8234

Nintendo® by gradiente











Disney 2000 Ubi Soft Entertainment S.A. Ubi Soft e o logo Ubi Soft Entertainment são marcas registradas da Ubi Soft, Inc. Todos os direitos reservados.Game Boy e Game Boy Color são marcas registradas da Nintendo of America Inc. 1989, 1998 Nintendo of America Inc. Licenciado pela Nintendo. Nintendo, Nintendo 64 e o logo são marcas registradas da Nintendo of America Inc. Licenciado pela Nintendo.

MEGA

Tudo sobre o retorno triunfal do azulzinho aos consoles Nintendo

Por Eric Araki

Ele está de volta! Lançado originalmente para Playstation em 1999 com o nome Mega Man Legends, o mais novo game do homem de titânio da Capcom traz inovações radicais em relação aos anteriores — o que pode acarretar caras feias dos mais conservadores. A principal e mais evidente delas é a mudança do velho padrão 2D para um mundo completamente poligonal, de perspectiva semelhante a Banjo-Tooie. A segunda é a muito bem-vinda adição de elementos de RPG, como a presença de atributos e a capacidade de evoluir suas armas, além da já típica coleta de itens. Mas, a inovação que com certeza vai agradar a todos é a profundidade de seu enredo.

MAN 64

Por um mundo coberto de água

Um mundo submerso. Esse é o saldo de guerras e outras tragédias causadas pela humanidade que, em busca de sobrevivência, foi obrigada a viver em extensões de terra ainda emersas. Como fonte de energia, as pessoas confiam nos geradores quânticos de antigas civilizações avançadas – tecnologia que faz uso de refratores, material raro, encontrado em ruínas subterrâneas cheias de perigos.
Para buscar essa matéria-prima, surgem intrépidos aventureiros, munidos de coragem e habilidades. A eles é dado o nome de Diggers. Apesar da maioria almejar a preservação da humanidade, não são poucos os que buscam apenas fama e dinheiro. Ainda assim, todos possuem um mesmo objetivo: encontrar a mítica-Fonte-Mãe, um refrator de poder tamanho



que garantiria a sobrevivência da espécie humana por toda a eternidade.
E é nesse âmbito que, catorze anos antes, o renomado pesquisador Barrell Casket encontrou um bebê em meio às ruínas de uma civilização ancestral, que tinha como guardião um macaco cibernético avariado pelo tempo. Impossibilitado de abandonar a criança, o pesquisador o acolheu, batizou-o de Rock e criou-o como seu filho, junto a sua neta adotiva, Roll, a quem acolhera pouco antes do sumiço de seus pais em uma catacumba.
Você encarna Rock, mais famoso no mundo dos Diggers como Mega Man, cujo objetivo é explorar a estranha ilha de Kattelox, onde há fortes indícios da exis-



tência de um tesouro imensurável. Para isso, você conta com a ajuda de Roll, que o guia na maioria de suas missões. E tudo isso às voltas com os piratas da família Bonne – Tiesel, Bomb e a adorável Tron –, que almejam conseguir fama frustrando os planos de nossos heróis.

Perdido? Sem problemas!

Os gráficos de MM 64 seguem o padrão do console, com texturas bem trabalhadas e dezenas de animações no decorrer da aventura, que dão consistência ao enredo. Mas o som é o grande destaque, com uma grande quantidade de diálogos falados, típicos dos jogos da Capcom.
E justamente por seu alto nível de dificuldade que a sua NW resolveu dar a estratégia para você se dar bem neste jogão. Prepare a Mega Buster e mãos à obra!

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,5
Replay	7,0

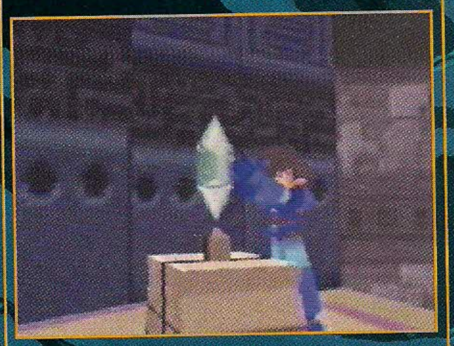
NOTA FINAL 7,6

1 · NÃO · SIM

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Capcom
Desenvolvimento:	Capcom
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

1. A Ilha de Kattelox

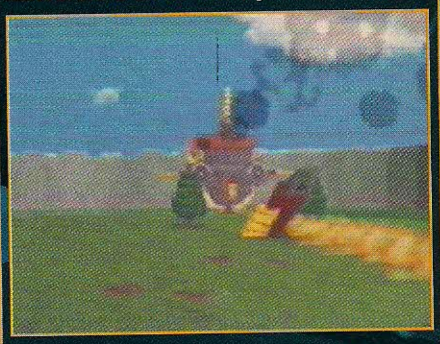
Qualquer semelhança com os Caçadores da Arca Perdida não é mera coinci-



dência. Siga em frente, seguindo as instruções de Roll até atravessar dois campos de força. Você chegará a uma sala com dois baús, um deles contendo uma Power Raiser. Equipe-a imediatamente e retorne ao local do primeiro campo de força, onde enfrentará seu primeiro chefe, Spike Bot. Para



vencê-lo, evite que ele se movimente: espere que ele pare, atire quatro vezes, desvie de seu ataque e retorne ao mesmo lugar logo em seguida. Nada complicado.
Depois da seqüência do pouso forçado, você descobre estar na ilha de Kattelox. É bom começar a se familia-



rizar com as localidades daqui, já que todo o resto do jogo se passará nos arredores. Converse com Roll e Barrell e não se esqueça de salvar seu progresso com o macaquinho Data. Você verá um carro de polícia se aproximar. Converse com todos e, depois que Barrell seguir com as autoridades, vá até o Apple Market, na entrada da cidade. Siga então para a Junk Shop e fale com a mulher atrás do balcão. Ela dirá que



seu marido desapareceu dentro do corredor próximo à entrada do mercado e pedirá que você a ajude. Saia da cidade e entre na pequena construção próximo à rachadura na muralha. Aqui, prossiga até encontrar algumas Snake Bots após uma rampa. Destrua-as todas e então fale com o homem para que ele volte à loja.
Retornando à superfície, vá até a Junk Shop e fale com a mulher para rece-



ber as Mine Parts. Volte para onde Roll está, para que ela conserte o item e faça a Splash Mine, uma nova arma



para você. Volte ao mercado e aproxime-se do garoto Jim com o botão C-baixo pressionado para ter acesso à porta N, que o levará à parte da cidade de Kattelox. Fale com a "vilã" Tron e entre na prefeitura para encontrar Barrell e a prefeita Amelia. Feito isso, você verá mais uma vez Tron, desta vez perseguida por um cachor-



ro. Siga-a até a parte baixa da cidade e fale com o cão para espantá-lo. Volte então até sua nave e fale com Roll. As coisas começarão a se complicar na cidade. Siga Roll, mas não se esqueça



de salvar seu progresso antes. Você terá de enfrentar o segundo chefe, os Tri-Bots. Cada um deles possui um ponto forte: derrote o vermelho primeiro – de maior ataque – atirando e mantendo uma boa distância sempre. Depois, parta para o amarelo, que tem uma grande resistência. Por fim, o azul: atraia-o para entre os prédios e plante minas no solo.



De posse da chave que um dos Bots deixar, OctoBot começará a destruir todos os prédios e você terá de salvar o dia. Escape de seus ataques mantendo uma boa distância. Quando ele correr para cima de você, passe por baixo de suas pernas. Salte e atire até ele explodir. Aproveite para salvar novamente seu progresso e vá à porta N.

Nova missão: proteger três prédios importantes dessa área. Concentre suas atenções na prefeitura – sua prioridade aqui – e procure destruir todos os



Bots voadores. Quando tudo estiver terminado, Bomb Bonne aparecerá. Vença-o facilmente, fugindo de seus mísseis e atacando quando possível.

2. Ao norte, e além

Passado o perigo, você recebe a Digger License B de Amelia na prefeitura.

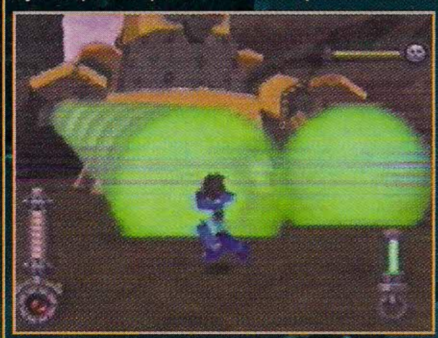


Agora, você poderá usar a porta N desta área e entrar em Yass Plains. Ao chegar lá, você verá um carro de polícia destruído pelo tanque dos Servbots. Destrua todos os tanques enquanto procura por uma caverna, que o levará a uma nova planície com outra caverna. Atravesse-a para chegar à Clozer Woods. Salve, pois o que vem a seguir é chumbo grosso.



No meio da grande escavação você enfrentará, pela primeira vez, o mais velho dos irmãos Bonne, Tiesel, que estará a bordo de seu imenso Drill Bot.

Duas coisas antes de começar a atacar: aja rápido, pois o chefe possui uma



rajada de energia extremamente difícil de se desviar, e mantenha uma distância segura. Solte minas nas partes inferiores até que elas explodam. Depois, salte para uma das plataformas nas encostas da montanha e destrua os tanques para ganhar espaço, para saltar sobre a plataforma principal do



Drill Bot, soltando minas como um alucinado na escotilha até destruí-lo. Roll chamará você pelo comunicador e dirá que a prefeita deseja vê-lo. Vá para lá e converse com ela para receber a Digger License A, prova de que você faz parte da elite. Retorne à nave e fale com Roll para ter acesso à Cardon Forest, seu próximo destino. Use o Support Car para chegar até lá mais rapidamente. Depois de atravessar um vale e a primeira caverna, seu objetivo será escoltar o carro de Roll e destruir todos os tanques do caminho. Ignore os canhões e concentre-se nos quatro tanques para que Roll possa destruir o portal.



Bem-vindo ao primeiro subportal, área restrita aos Diggers de classe A. Desça o elevador para ver o primeiro refrator gigante. Mas antes de recolhê-lo você



precisará de três chaves para baixar seus escudos. A primeira delas pode ser encontrada logo após a primeira ponte, que desce ao ser atingida por tiros. A próxima está logo adiante, depois da sala onde você deve acionar todos os interruptores para ultrapassar o campo de força. Agora, a mais complicada: primeiramente encontre uma sala com as esteiras rolantes e acione-as pressionando o botão amarelo. Depois, vá até o local onde existem plataformas de gelo (não se esqueça de recolher o Spring Set no caminho). Fique sobre a mesma plataforma para o gelo ceder e vocês caírem sobre as esteiras,

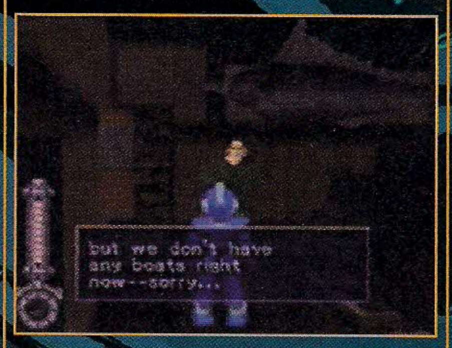


o que fará o baú ser estilhaçado pelo triturador, deixando somente a última Starter Key.



Retorne à sala de comando e use as chaves para pegar o refrator e voltar ao carro de Roll. Lá, entregue o Spring

Set para ela criar o Jump Springs, item que permite que seus saltos sejam mais longos. Com isso, retorne à prefeitura e siga diretamente para Yass Plain. Uma vez ali,



procure por uma casa com uma máquina de refrigerantes. Verifique a caixa ao lado



do lixo para encontrar um Safety Helmet. Leve-o para Roll, que o transformará num capacete de verdade. Equipando-o, finalmente você parecerá o bom e velho Mega Man de antigamente! Só não se esqueça de equipar esses itens!

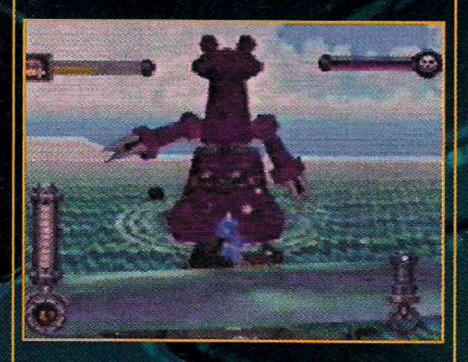
Próximo destino: subportal 2, localizado no Lake Jyun. Siga novamente à área do hospital e procure pela loja Wily's Boats. O velho dirá que todos os botes foram roubados e apenas um deles, quebrado no momento, está disponível. Roll aparece e se oferece para consertar o barco usando o refrator amarelo. Admirado com a persistência, Wily aceita emprestar o barco.

3. Novos subportais

Você estará a bordo do barco e terá de defendê-lo dos ataques dos Bonnes. Quando o grande NessBot aparecer, atire em todos os mísseis que puder e procure manter sua energia em alta até atingir um grande lago, onde finalmente poderá causar dano no chefe. Destrua seu braço, depois as metralhadoras traseiras e, finalmente, o outro braço. O alvo agora é o canhão na parte traseira. Dispare sem parar, sem dar a chance para ele responder. Após explodir, você poderá explorar o segundo subportal tranqüilamente.



Novamente você terá de conseguir as três Starter Keys (a primeira está bem no meio do caminho, a segunda logo depois dessa, atravessando duas cachoeiras seguidas, e a terceira está em frente à sala mais ampla). Depois, prossiga até a sala do refrator gigante 2, que será capaz de consertar a nave de Barrell. Só há um problema: para pegar o refrator, você precisa



vencer Behemoth Bot, um chefe nada fácil. Desvie de seus saltos e mire todos os seus melhores tiros na cabeça. Aproveite



o tamanho da arena e ganhe espaço, jamais se aproximando demais.

De posse do refrator, volte ao porto e entre no carro para que Roll possa consertar a nave. Feito isso, fale com Barrell, que dirá pra você ir ao subportal 3. Aproveite e dê uma passada no quarto do velho, recolha o Bomb Schematic no baú e entregue para que Roll crie a Grande Grenade, arma necessária para prosseguir adiante. Use a nave para chegar até o novo destino.

Uma vez dentro, você terá de recolher três ID Cards. O primeiro se encontra num baú na mesma sala, onde você precisa vencer os Shadow Bots, e o segundo está num baú, na sala onde há um grande gerador que deve ser ligado. Feito isso, vá até uma sala para enfrentar a Spider Bots. Após



vencê-la, use a Grand Grenade no teto para revelar um novo elevador e enfrentar mais chefes, três Cerberus Bots. Haja o que houver, não fique na frente deles e



corra o mais longe que puder quando começarem a lançar fogo.

Entre pela porta e recolha o último ID Card, retorne à sala de controle e use os cartões. Dessa forma, o lendário portal



principal se abrirá. Não perca tempo e vá diretamente para lá. No caminho, você terá de enfrentar a esquadrilha dos Bonnes. Primeiro derrube os cinco jatos à sua frente com armas fortes. Em seguida, a nave principal Gesellschaft aparecerá sobre você. Mire no casco e nas asas até

destruí-los. Eles começarão a atirar com o canhão principal. Destrua-o, atingindo a caveira na nave. Se você acha que acabou, está enganado. Eles usarão a nave Red Bird e atacarão com tudo! Responda na mesma moeda, usando os melhores ataques que tiver e destruindo os mísseis.





De volta à cidade, vá para a parte baixa e entre pela porta E, para chegar à Cidade Velha. Aqui, desvie dos cães e entre na porta S. Você estará diante do tão afamado portal principal, seu último desafio...

4. Mega Man Rock x Mega Man Juno!

Vá descendo até perder o contato com Roll. Depois, verifique o computador na parede e escolha a segunda opção para ganhar acesso às subcidades. Continue em frente e atravesse a porta que o levará a uma nova área da Cidade Velha. Procure por um galpão nomeado 88 e entre para enfrentar a arma suprema dos Bonnes, Big Bot Bruno. Comece apenas desviando de seus ataques e dispare com tudo que tiver em seu torso. Tente se proteger atrás dos portões negros e recarregue suas energias sempre que preciso.

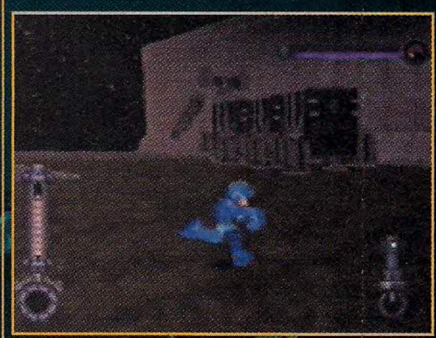




De qualquer forma, agora seu objetivo é penetrar nas três subcidades para recolher as Main Gate Keys. A primeira subcidade é encontrada logo à frente da porta pela qual você acabar de sair. Você precisará derrotar todos os inimigos para que a porta da grande torre se abra. Dentro dela, recolha a Watcher Key. Saia e vá até a parte baixa da cidade, para encontrar outro portal. Atravessando-o, você chegará a seu segundo objetivo. Acabe com todos os inimigos para abrir a passagem para a Sleeper Key.
A terceira subcidade pode ser encontrada na mesma área da estação de TV. Dentro, você encontrará o maior Bot de todo o jogo (que só tem tamanho), que deve ser destruído com tiros na parte traseira quando ela se abrir. Pegue a Dreamer Key para finalmente chegar ao último subsolo do portal principal, onde o maior segredo de Kattelox está guardado. Prossiga, usando cada chave na porta adequada até encontrar Data. Ele dirá que o que você encontrará agora é o segredo da origem de Mega Man, mas, para isso, precisa estar preparado para o desafio. Salve seu progresso e entre.







Rock se depara com algo que jamais imaginou encontrar: alguém como ele! Ele se denomina Mega Man Juno e considera Rock um "modelo ultrapassado e defeituoso". Acredita ter o direito sobre a vida e a morte das pessoas de Kattelox e, futuramente, de todo o mundo. Mas você não vai deixar que isso aconteça, certo? Juno possui ataques extremamente rápidos e poderosos. Uma boa estratégia é circundar a sala, saltando quando ele soltar as ondas de choque. Depois de uma quantidade de danos, ele se unirá ao sistema de segurança da ilha e adotará a forma bestial – muito mais fácil – para destruir a "falha": Em pouco tempo ele tombará e sua missão estará cumprida! Parabéns!





O MARVIN VAI MATAR TODO MUNDO, DE TANTO DAR RISADA!



MARVIN CONTRA-ATACA
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

Marvin está muito bravo! Além de ter sido derrotado, humilhado e mandado de volta para Marte após sua última tentativa frustrada de dominar a Terra, agora é obrigado a assistir uma transmissão televisiva onde Patolino e Gaguinho tiram uma onda com suas desventuras. A galáxia inteira está rindo às suas custas e isso só o deixa mais nervoso ainda. Aquele pato safado não perde por esperar!

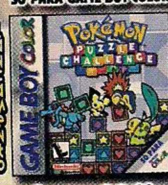
- Controle, colecione e troque mais de 45 personagens Looney Tunes!
- Use o Cabo Game Link para trocar personagens, segredos e jogar mini-games com um amigo!
- Totalmente compatível com Looney Tunes Collector Alert!

Nintendo® by gradiente





POKÉMON PUZZLE CHALLENGE — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

MARIO TENNIS — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

CORRIDA MALUCA — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

THE JUNGLE BOOK — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

F1 2000 — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

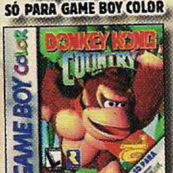
SPIDER-MAN — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00



DONKEY KONG COUNTRY — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

X-MEN MUTANT ACADEMY — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

GAME BOY COLOR — 3x R$ 76,33 ou em 10x R$ 26,71

PURPLE · TRANSPARENTE · AMARELO · TEAL · KIWI

CABO GAME LINK — 3x R$ 16,33

POKÉMON SILVER



3x R$ 33,00

POKÉMON GOLD



3x R$ 33,00

LOONEY TUNES ALERT — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

ALADDIN — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

MISSÃO: IMPOSSÍVEL — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

DONALD DUCK — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

PERFECT DARK — SÓ PARA GAME BOY COLOR



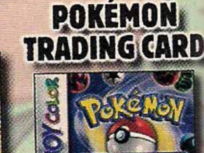
3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO



3x R$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD



3x R$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (11) 4166-777

DIRECTSHOPPING

CÓDIG NN13

SERÁ QUE VOCÊ JÁ É BEM CRESCIDINHO PARA BRINCAR COM ESTE GAME?

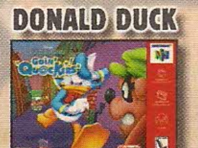



CONKER'S BAD FUR DAY
3x R$ 56,33

- MUNDOS TRIDIMENSIONAIS, QUEBRA-CABEÇAS TOTALMENTE PIRADOS!
- CENAS CINEMATOGRÁFICAS E PARÓDIAS MALICIOSAS DE FILMES.
- EXPRESSÕES FACIAIS DETALHADAS E DEZENAS DE PERSONAGENS DIFERENTES.
- COMBATES MORTAIS PARA 1 A 4 JOGADORES, EM DIVERSOS ESTILOS.
- MUITA VIOLÊNCIA E LINGUAJAR DE GOSTO DUVIDOSO!


BANJO-TOOIE 3x R$ 56,33

F1 RACING 3x R$ 56,33


DONALD DUCK 3x R$ 56,33

SPIDER-MAN 3x R$ 56,33

MEGAMAN 64 3x R$ 56,33

ISS 2000 3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS 3x R$ 56,33


READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 3x R$ 56,33


007 THE WORLD IS NOT ENOUGH 3x R$ 56,33


NINTENDO 64
3x R$ 163,00 OU EM 10x R$ 57,03

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$ 66,33

POKÉMON STADIUM 3x R$ 66,33


BATMAN BEYOND 3x R$ 56,33


SCOOBY-DOO 3x R$ 56,33


CARTUCHO DE EXPANSÃO 3x R$: 26,33

RUMBLE PAK 3x R$: 16,33


CONTROLLER N64
NAS CORES: ANIS, TANGERINA, KIWI, CEREJA, UVA E JABUTICABA.
3x R$: 33,00

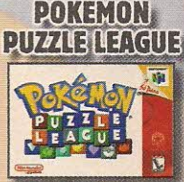

MARIO TENNIS 3x R$ 56,33


PERFECT DARK 3x R$ 56,33


MARIO PARTY 2 3x R$ 56,33


TUROK 2 3x R$ 26,33


MICKEY'S SPEEDWAY USA 3x R$ 56,33


POKÉMON PUZZLE LEAGUE 3x R$ 56,33

RIDGE RACER 64 3x R$ 56,33

KIRBY 64 3x R$ 56,33


EXCITE BIKE 64 3x R$ 56,33


SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 34,87
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD

F-ZERO 3x R$ 29,67

A LENDA DE ZELDA 3x R$ 29,67

CONTROLLER EXTRA 3x R$ 16,33





ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**



CÓDIGO NN13A

Preços válidos até 31/03/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.



Banjo-Tooie

A última parte do detonado, o destino infeliz de Gruntilda e o Multiplayer, só pra você

Por Ronny Marinoto

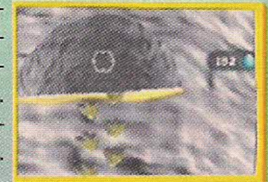
Nas duas edições anteriores, você acompanhou nosso passeio por seis mundos da aventura mais maluca já criada pelos ingleses da Rare. Agora, prepare-se para a conclusão da história, com mais três mundos completinhos, o combate final com a vilã Gruntilda e, de quebra, algumas dicas legais sobre o divertidíssimo modo Multiplayer. Não seja um boca-aberta e termine de vez essa parada!

Trabalhinho extra

Hailfire Peaks
(Ingresso: 36 Jiggies)

Antes de começar, vá atrás do que não era possível pegar antes. Siga para Terrydactyland, visite a caverna de Unga Bunga e use a passagem que leva a Witchyworld. Pegue alguns hambúrgueres na barraca e alimente os três famintos homens das cavernas, para que um Jiggy apareça sobre a pedra. Em Cliff Top, pegue as botas de sucção atrás do templo que dá acesso a Hailfire Peaks. Escale a montanha pela trilha de pegadas para encontrar um Jinjo preto.





Agora a aventura começa a esquentar... e esfriar. Este é o mundo que interliga o inferno escaldante da montanha de fogo e o congelante frio dos picos nevados.
Dois dragões serão enfrentados na região, e uma velha transformação será requisitada. Mumbo não é nenhum cão São Bernardo, mas terá que fazer salvamentos no gelo, enquanto Banjo e Kazooie serão transformados numa bola de neve.
Logo abaixo da casa de Mumbo, posicione-se próximo ao bloco com uma rachadura, espere até que o dragão lance uma pedra de fogo e destrua o bloco. Isso vai liberar o botão de vôo. Pise sobre o botão que está do seu lado esquerdo dentro da lava para liberar a passagem que corta caminho.



Movimentos de Jamjars:
1 Shack Pack, na montanha de fogo. Somente para Banjo (640 notas musicais).
2 Glide, numa plataforma em Hailfire Peaks, com acesso pela Icicle Grotto. Somente para Kazooie (660 notas musicais).



Jinjos:
Verde No poço de água fervendo. Use a técnica Shack Pack.
Azul Atrás da cachoeira de lava. Use a técnica Wonderwing.
Roxo Dentro do bloco de gelo, ao lado do iglu do senhor Boggy.
Roxo Dentro da caverna Icicle Grotto. Use a técnica Glide.
Roxo Na área gelada, em frente à caverna que vaza vapor. Use a bola de neve em seu tamanho máximo.



Páginas de Cheato:
1 No Colosseum Kickball Stadium. Use as botas de sucção.
2 Dentro da caverna Icicle Grotto. Use a bomba-relógio na passagem secreta, do lado esquerdo da entrada.
3 Sobre uma montanha da área gelada. Salte da plataforma de Jamjars e use o Glide para voar até a página.

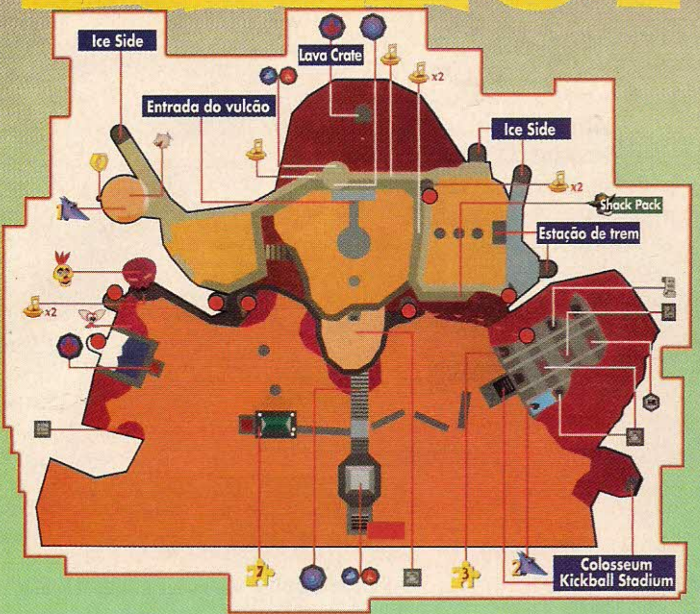


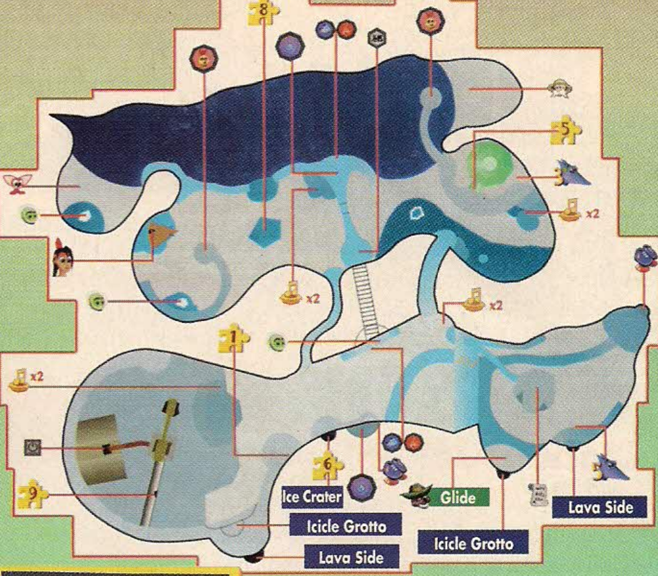
Favos:
1 Num buraco, acima do poço com água fervente.
2 No vulcão, próximo à passagem de ligação com a Icicle Grotto.
3 Dentro da estação de trem, na parede do lado direito.

Jiggies:
1 Este Jiggy encontra-se numa sala do outro lado da região Stomping Plain, em Terrydactyland. Use a técnica Snooze Pack de Banjo para recuperar energia e atravessar a planície. Pise no botão, junte os personagens e pegue a peça.



Hailfire Peaks





2 Entre no Colosseum Kickball Stadium. Na parte mais baixa, localize a passagem secreta escondida por uma pedra com uma rachadura. Atire nela para liberar o caminho que leva ao estádio de Kickball. Fale com Humba para transformar-se num Stony. Retorne ao Colosseum e fale com o homem-pedra para entrar na nova liga. Vença os três desafios e ganhe o Jiggy como prêmio. Cuidado, pois aqui vence o jogo quem tiver o menor placar.



3 Ainda dentro do Colosseum, separe Banjo de Kazooie. Use o urso para escalar a corrente na lateral do pilar e pisar no botão que se encontra na janela fora do templo. Uma nova janela vai se abrir. Leve a passarinha voando até o botão para abrir outra janela. Com Banjo, pendure-se na borda e alcance essa janela. Pise no botão para a última barreira se abrir e liberar o acesso ao Jiggy.



4 Entre no vulcão e pise nos botões que acionam a trilha, (são seis botões no total). O Jiggy surge no centro da sala, acima de uma base redonda. Não fique dentro da caverna por muito tempo, pois o oxigênio é limitado.



5 Explorando a área gelada, você encontrará o iglu do senhor Boggy, um cara folgado que só quer saber de ficar relaxando em frente à TV. Traga para ele o peixe cozido que foi encontrado no poço de água fervente, junto ao primeiro Jinjo. Boggy vomitará um Jiggy para sua coleção.





7 Pegue Mumbo na área da lava e leve-o para o lado gelado. Suba na plataforma e detone o cubo que contém o botão do feiticeiro. Solte a magia para salvar a vida do velho. Atire três ovos de fogo nele e leve-o de volta a sua tenda na lava com o Taxi Pack de Banjo.

8 Salve os três aliens. Um está junto ao mar e só precisa ser libertado do gelo. Outro está numa plataforma que só é alcançada por Kazooie usando o Glide. Depois, use a técnica Hatch para aquecê-lo. Traga Mumbo para realizar a mágica e ressuscitar o alien próximo à cabana de Humba.



9 Fale com Humba e transforme-se em bola de neve. Use o teletransporte para ir até o lado da lava e dirija-se ao topo da montanha. Role para a esquerda e entre na passagem que leva de volta à área gelada e, na plataforma superior, use o botão B para a bola crescer. Quando estiver pesado, desça pela trilha e pise sobre o botão da refinaria de óleo. Use Banjo e seu Shack Pack para entrar pela tubulação e pegar a peça.

10 Localize o botão que abre as portas para o trem numa das janelas do templo (no lado da lava) e pise nele. Depois, transforme-se em bola de neve e atinja o peso máximo para pisar sobre o botão de trem (na trilha de gelo). Siga para a estação e chame Chuffy (o trem) até o local, saia e use o botão de vôo para chegar à entrada de cima da estação. Salte sobre o camelo e acerte-o com o Beak Barge (no ar, aperte Z). Ele cuspirá água na caldeira, e a temperatura do trem cairá. Assim, ele seguirá até Ice Side. É só seguir os trilhos.







Cloud

De volta para o passado



Antes de seguir viagem, vamos voltar para alguns lugares para fazer uma raspa nas peças deixadas para trás. Em Jolly Rogger Lagoon, separe os personagens e, com Kazooie, entre na Smuggler's Cavern (sua entrada é o buraco aberto na parede do bar de Jolly). Use a técnica Glide e plane até o Jiggy na ilha. Aproveite para recuperar uma página de Cheato na Acient Swimming Baths.
Em Grunty Industries, voe com a passarinha até a janela em frente à entrada da fábrica e, usando o Glide, pouse no tanque para destruir os robôs de defesa. Uma boa estratégia é ficar sobre o cano que sai do tanque e atirar granadas a longa distância. Depois de acertar todos os inimigos, é só pegar a peça. Ainda na fábrica, visite a Waste Disposal Plant. Separe os personagens e use a técnica Shack Pack de Banjo para mergulhar no líquido radioativo e recuperar outro Jiggy.





Cloud Cuckooland
(Ingresso: 45 Jiggies)

Siga para Wasteland, passe pela fenda na montanha e use a bolha para ser elevado até o próximo mundo. Nem pense que você está a caminho do paraíso, pois o lugar é próximo do céu, mas não tem nada de agradável. Por aqui o negócio é correr de plantas e insetos, praticar esportes e fazer uma faxina geral. Você será transformado em abelha e terá que ser rápido para vencer Mary, a canária velocista. Empurre o senhor cubo de gelo para dar seguimento ao resgate de um Jiggy que está perdido em Jolly Rogger Lagoon e estoure a pedra que bloqueia a água. Ela cairá no poço em Terrydactyland, e você receberá outro Jiggy por isso. Cuidado por onde pisa, e boa sorte.



Movimentos de Jamjars:

1 Shack Pack, na caverna central (765 notas musicais). Use o movimento em que o urso se mete dentro da mochila e passe pela pequena abertura.



Jinjos:

Verde Dentro da casa do falso Mumbo.
Preto Num buraco na parede da caverna central. Use as botas saltadoras.
Roxo Dentro da lata de lixo, sobre a caixa de bolachas.
Preto Na estrutura do telhado, dentro da cabana de Humba.
Verde Dentro da casa de queijos.



Páginas de Cheato:

1 Detonando 75 peças de Jiggy no desafio do pote de ouro.
2 Vença o segundo circuito da corrida contra a canária Mary.
3 Marque cinqüenta pontos na prova da colméia.



Favos:

1 Embaixo de uma pedra, próximo à caverna central.
2 Atrás do pote de ouro.
3 Na alça da lata de lixo.

Jiggies:

1 Visite Mumbo (na casa vermelha) e leve-o para realizar a dança da chuva. Para isso, pise sobre o botão na área roxa. Depois que o arco-íris aparecer, use Banjo e Kazooie para pisar sobre o botão em cima do pilar e abrir o teto do pote de ouro. Use o arco-íris como ponte e desça. Atire quatro ovos dentro dos buracos em volta do painel central. Cada buraco corresponde a um tipo de ovo. Suba no pedestal e complete o desafio, detonando 90 Jiggies em 45 segundos.

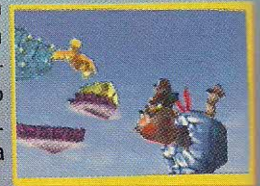




2 Separe os personagens dentro da caverna central. Controlando Kazooie, pegue as botas de sucção e escale a parede com a trilha de pegadas, salte da plataforma fora da caverna e pouse no grande balde de lixo. Pise no botão, entre e fale com Guffo. Ele vai lhe dar sessenta segundos para detonar as geléias coloridas. Marque pelo menos cinqüenta pontos para ganhar o Jiggy.



3 Entre na casa do falso Mumbo (casa azul), pegue o Jinjo no primeiro piso e suba para desafiar o farsante. Desvie-se das magias lançadas por ele e detone granadas no safado. Acerte-o por oito vezes e o Jiggy aparecerá sobre o trono.



4 Voe para a ilha de Humba, fale com a canária Mary e ela vai lhe propôr uma corrida. Suba no "ratomóvel" e acelere bombando o botão A. Vencendo o primeiro circuito, você ganha um Jiggy. Conseguindo a vitória uma segunda vez, você leva uma página Cheato.



5 Transforme-se em abelha na tenda de Humba, voe ao redor da montanha e encontre as quatro plantas que possuem o olho de Gruntilda. Faça pedacinho delas usando o ataque da abelha (botão Z). Quando destruir a última você terá um Jiggy de recompensa.

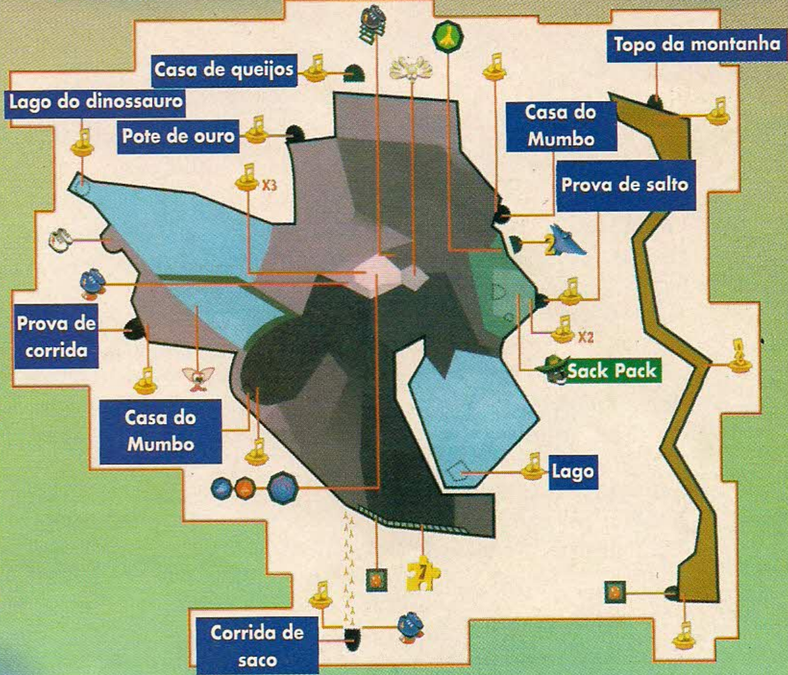
Cuckooland



7 Este Jiggy está dentro do cofre Super Stash, que fica na caverna central. Para abrir a porta do cofre, será necessário decifrar a combinação de quatro números. Os números são encontrados nos seguintes lugares:
1º Numa passagem secreta, atrás da lata de lixo.
2º Dentro de uma fenda na montanha, próxima ao lago.
3º Na caverna central, dentro do corredor vermelho (próximo à trilha de pegadas).
4º Atravesse a ponte que está no teto da caverna central.

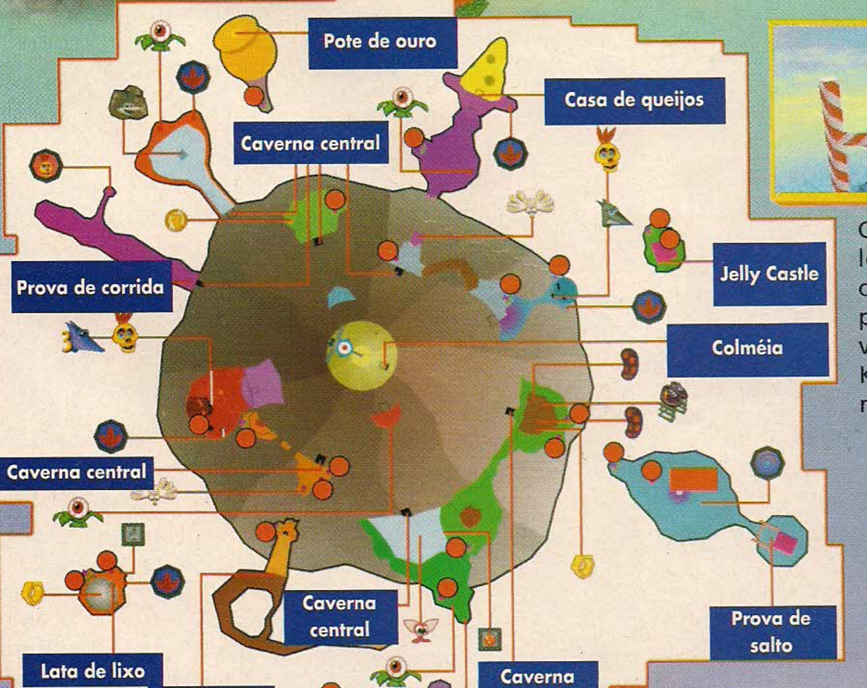
8 Separe os personagens e, com Banjo, siga para a casa do Mumbo falso. Escale o cipó verde na beira da montanha e use a flor para chegar ao Jelly Castle. Use a técnica Shack Pack (Z + C-baixo) e entre pela pequena passagem. O Jiggy está no centro do castelo.







9 Debaixo das pedras na entrada da caverna central, encontre dois feijões mágicos e plante-os nos buracos localizados em duas plataformas flutuantes. Repita a dança da chuva com Mumbo e os feijões brotarão. Em seguida, separe os personagens e leve Banjo até a casa de queijos. Usando o Shack Pack (movimento ensinado na caverna central), salte sobre as plataformas. Desça, pegue um Jinjo verde e entre na pequena passagem. Dê a volta por fora da casa e encontre o Jiggy do outro lado.



10 Para ganhar este Jiggy, vença as três provas propostas por Mr. Fit (o cara que está próximo à entrada do mundo). No salto em altura, use as botas saltadoras encontradas na entrada da Caverna Central. Para a corrida de sacos, leve Banjo até a plataforma onde cresceu o segundo pé-de-feijão e use a mochila para correr. Corte o caminho para poder vencer. Na prova da corrida leve apenas Kazooie e use as botas de corrida próximas à saída do evento.

Cauld

Cauldron Keep

(Ingresso: 55 Jiggies)

Completando 100% do jogo



Antes de seguir para a parte final do game, pegue os últimos Jiggies que ficaram para trás. Em Hailfire Peaks, entre no lago na base da montanha – onde caiu o senhor cubo de gelo –, pise no botão com a cara de Banjo e faça uma criança feliz. A água vai escoar para Jolly Rogger Lagoon, aquecendo o lago para receber um Jiggy.

Em Grunty Industries, separe os personagens e leve o urso para dentro da Waste Disposal Plant. Usando a técnica Shack Pack, atravesse por cima do líquido verde e alcance o botão, destruindo a caixa. Daí, o Jiggy fica fácil de ser pego.

Novas dicas

Fale com o livro Cheato em Spiral Mountain. Você deve possuir dez páginas do livro, e com isso terá direito a dois novos códigos:

Honeyback: sua energia será recuperada num curto intervalo de tempo. Acredita-se que seja indispensável para sua sobrevivência no último confronto.

Jukebox: aciona o teste de som na Jukebox, que fica no bar de Jolly.

Vá para Quagmire e escale o cipó verde no canto direito. Note que a porta estará aberta no alto da plataforma. Entre e acesse a área Cauldron Keep. Separe os personagens e pise sobre os respectivos botões. Em seguida, use os dois para pisar no outro botão, que está na entrada dos fundos. Klungo estará esperando por você na próxima sala. O desafio é vencê-lo para poder prosseguir no caminho. Acerte-o com granadas e ele desistirá facilmente.

É hora do Show do Banjão

Um encontro com as três bruxas se dará num jogo do tipo pergunta e resposta, onde suas chances de ganhar um milhão serão muito pequenas, mas a diversão é garantida. Primeiro você deve eliminar as irmãs Blobbelda e Mingella, para desafiar a bruxa universitária Gruntilda. As perguntas aparecem e você tem cinco segundos para apertar o botão (B). Então, aparecerão três opções. Se você não souber a resposta para alguma das perguntas, use o botão Z para pular. O jogo possui um tempo limite de cem segundos, e para vencer a versão feminina do Silvio Santos você deve marcar mais de quinze pontos até o final do tempo.





Todas as questões foram formuladas de acordo com acontecimentos e personagens do jogo. Algumas vezes uma cena será mostrada no painel e logo a seguir será feita uma pergunta a respeito disso. Para o vencedor, o direito de prosseguir na aventura, e para o perdedor, um peso de uma tonelada sobre a cabeça.







Após a vitória sobre a bruxa, Banjo vai controlar o raio da vida (Big O'Blaster). Automaticamente ele ressucitará o rei Jingaling e Bottles, trazendo de volta a harmonia para Isle of Hags. Nessa mesma sala, mergulhe no caldeirão mágico. Ele vai abençoá-lo com o recarregamento de todos os ovos gastos nas provas. Sempre que você estiver sem balas é só procurá-lo.





Saia do caldeirão e volte para a sala de quebra-cabeças em Wooded Hollow. Serão necessários setenta Jiggies para acessar o painel. Completando a figura, siga para o topo da Tower of Tragedy Quiz e saia pela abertura onde está a arma. Entre na porta que se abriu logo acima para enfrentar a fúria de Gruntilda.



A batalha final

Gruntilda vem montada numa máquina chamada Hag 1, um tanque de guerra que possui muitos tipos diferentes de armas e todas elas destruidoras. No início apenas salte os raios laser e atire na feiosa quando o tanque parar.





Logo em seguida, os raios vão se multiplicar e depois surgirão os lança-mísseis. A estratégia somente vai mudar quando ela possuir dois lança-mísseis: fique atento para quando o tanque parar e lance uma bomba-relógio próximo a sua traseira. Guie a bomba pela pequena

on Keep



abertura do tanque e destrua os geradores de energia. Os geradores são protegidos por guardas que estouram a bomba antes que ela se aproxime deles, por isso seja rápido.



Quando a energia da bruxa estiver em trinta pontos, além dos raios, do lança-mísseis e os tiros, guardas começarão a sair do tanque e atacá-lo. Como se isso não bastasse, gás venenoso começará a sair pela lateral do blindado. Isso é sinal de que ela está desesperada (talvez mais do que você).





Quando Gruntilda atingir apenas um ponto de energia, ela lançará uma magia roxa que é duas vezes mais forte. Fuja e mire bem quando for atirar: ela tem pouca energia nesse momento e não serão precisos muitos tiros para eliminar de vez esse pesadelo.

Fim de jogo! Banjo e Kazooie correm para a festa na casa de Bottles. A galera comemora o fim do terror em Isle of Hags e terminam numa rodinha fazendo embai-





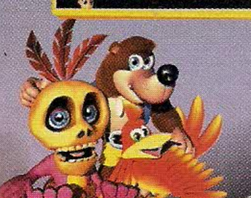


xadas com a cabeça falante da bruxa Gruntilda. Urgh! Em certo momento, ela promete um retorno triunfal em Banjo-Threeie. Será? É esperar para ver.









Depois da ação, a diversão

O Multiplayer de BT é divertido demais!

Banjo-Tooie acompanha o modismo dos últimos anos e vem com uma opção de Multiplayer cheia de modos diferentes. Mais parecidos com minigames, os joguinhos têm poucos recursos, o que é compensado na rivalidade. São jogos feitos para que você possa desafiar aquele cara que só sabe contar vantagem e mostrar para ele quem é bom de verdade. Com quatro jogadores a diversão aumenta ainda mais, e as partidas se tornam uma comédia, com apelações e emboscadas preparadas por todos. São catorze jogos disponíveis, divididos em provas de velocidade, estratégia, esperteza, pontaria e conhecimento. Podem participar até quatro jogadores, e o roteiro pode ser variado. Consulte o cardápio:



Single Game: É selecionado apenas um jogo e o vencedor é conhecido no término da partida. Você pode usar este modo para treinar, jogando repetidas vezes as provas de maior dificuldade.



Some of the Games: Faz-se uma pré-seleção dos jogos a serem inseridos na competição. A cada jogo, os participantes somarão pontos, que variam de acordo com seu desempenho. O campeão será o jogador com maior número de pontos ao final da série.



All of the Games: Um mega-campeonato com todas as catorze provas. O campeão será o participante que tiver o maior número de pontos somados ao final de todas as provas.



Dedo rápido no gatilho é a melhor estratégia para os games de pontaria.



Os pontos são somados ao final de cada prova. Quem é que já está com a mão na taça?



SCOOBY-DOO! Classic Creep Capers

Ajude Scooby e Salsicha a desvendar os mais bizarros mistérios do Nintendo 64

Por Ronny Marinoto

A cada episódio do desenho animado, Scooby-Doo e sua turma se deparam com alguma situação sinistra, muito sinistra. Como são caras muito espertos (e costumam meter o nariz onde não são chamados), eles sempre acabam investigando e descobrindo que os tais perigos nada têm de sobrenatural: são apenas armações de bandidos muito mal-intencionados. No game é a mesma coisa: você participa de aventuras baseadas nos episódios mais famosos, e deve procurar pistas e criar armadilhas para a captura dos tais "fantasmas".

Nas páginas seguintes você confere os quatro episódios do jogo, onde Salsicha, Scooby, Freddie, Velma e Daphne desvendam os mistérios usando muita coragem, raciocínio e sorte. E claro, biscoitos Scooby, porque ninguém é de ferro.

FAÇA UMA BOQUINHA!

Na cozinha, você pode vasculhar a geladeira e montar um superlanche com os ingredientes que Scooby vai lançando. Isso recupera sua "energia", e vale para todas as fases, com exceção da última, que não tem cozinha.

EPISÓDIO 1

WHAT A NIGHT FOR A KNIGHT

Com a turma de férias, o negócio é aproveitar. E uma simples visitinha ao museu pode tornar-se algo muito emocionante. Uhhhh!

O museu da cidade está sendo assombrado pela armadura do Cavaleiro Negro, que morreu há cem anos. Todos os visitantes do museu foram afugentados e sua tarefa é descobrir como foi que a armadura ganhou vida e por que está aterrorizando as pessoas.



1. No chão, apanhe a prancheta, uma nota de entrega de material e o extintor de incêndio. Use o extintor para apagar as chamas do caminhão e siga para o museu.



2. Pegue a escada no furgão e entre pela janela do museu. Não deixe que o guarda veja você. Pegue a máscara egípcia no pedestal e depois acione o elevador.



3. Abra a porta para seus amigos. As luzes vão se apagar e Velma desaparecerá. Vá até a exposição dos dinossauros e encontre-a na sala com os Tiranossauros-Rex.



4. Vá para a sala de exposição egípcia, abra o terceiro sarcófago e pegue um saco de areia. Siga para o outro lado da sala, equipe a máscara e entre no corredor que tem um sarcófago grande. Quando o Cavaleiro aparecer e persegui-lo, clique na parede com os desenhos de máscaras egípcias para enganar o vilão. Pegue os óculos no final do corredor e leve-os para Velma.

5. Use o elevador e suba ao segundo andar. Entre na sala dos presidentes e pegue o toca-fitas. Saia e tome cuidado para que o guarda não veja você.

6. Entre na galeria de arte e acione o mecanismo nos dois postes brilhantes que cercam a obra central. Uma porta secreta vai se abrir. Entre por ela e procure por uma tela de pano e um pincel.



7. Atraia a atenção do guarda. Assim que ele for atrás de você, leve-o direto para a galeria de arte. O guarda vai escorregar no piso molhado e deixará cair uma chave.

8. Pegue a chave e siga até a sala trancada na exposição egípcia. Nessa sala, procure por uma lanterna.



9. Leve todo o material para Freddie, para ele montar uma armadilha. Adivinhe quem será a isca? Isso mesmo: Salsicha e Scooby serão os encarregados de atrair o fantasma.



10. A armadura está na área dos dinossauros. Faça com que o fantasma siga você até a sala egípcia para ele cair na armadilha.

O mistério foi solucionado. Na verdade, o Cavaleiro Negro não era nenhum fantasma, e sim o administrador do museu vestindo armadura. Ele queria espantar os visitantes para poder substituir as obras verdadeiras por falsas e, depois, vender os originais no mercado negro. Mas graças à turma, ele agora vai passar uma temporada na cadeia. Missão cumprida!



THAT'S SNOW GHOST

A turma resolve dar uma chegadinha numa estação de esqui. Assim que chegam à estalagem, o dono do lugar avisa que uma criatura da neve espantou todos os turistas e está causando enormes problemas para seu negócio. Essa história chama a atenção da turma, que logo percebe que isso cheira a um bom mistério. Sem perda de tempo, eles dizem ao dono do hotel que vão ficar para a temporada. Mais uma aventura está começando.



1. Seguindo por fora do hotel, desça até uma pequena cabana e pegue o monte de madeiras. Quando o Pé Grande aparecer, fuja e entre na estalagem.

2. Siga para os quartos. Na primeira porta do lado esquerdo, pegue um pedaço de carvão ao lado da fornalha e o corpete perto da cama.

3. Saia e entre pela porta a sua frente (a biblioteca), siga pelo labirinto e encontre Mr. Leech. Quando for perseguido, fuja, saia da sala e entre novamente. Vá até o lugar onde ele fazia a transmissão para encontrar mais uma pista.



4. Entre no segundo quarto à esquerda e pegue uma folha branca. A segunda porta da direita leva à cozinha, onde os gulosos podem matar a fome com um daqueles lanches exagerados.



5. Saia do hotel, entregue as pistas para Freddie e volte até o lugar onde você encontrou as madeiras. Ali estão algumas pedras preciosas, que também devem ser entregues à turma.



6. Siga as trilhas de neve pela parte de trás da casa. Quando for perseguido, corra para perto dos bonecos de neve e use o carvão para se disfarçar e enganar o gigante branco.



7. Entre na casa de máquinas e desvie-se dos troncos e das serras. No final do corredor, pegue um osso. Saia da casa e siga para a esquerda para encontrar uma caverna. Entre, dê o osso para o cachorro e fale com o chinês, que lhe entregará uma chave.

8. Retorne ao hotel (você pode usar a pista de esqui para descer a montanha) e use a chave na porta trancada. Ande pelo sótão, desviando-se das aranhas e ratos. No final do corredor, pegue uma pá e um livro, que contêm as antigas escrituras sagradas do templo chinês. As escrituras sagradas contam histórias sobre as riquezas de um povo que viveu nessa região no século passado, e provavelmente é isso o que Pé Grande está procurando.

9. Entregue os novos itens para Freddie e ele vai lhe explicar o plano. Salsicha e Scooby serão a isca novamente.



10. Siga para a caverna na trilha de neve e atraia o monstro. Leve-o direto para a área de esqui e faça a descida, desviando-se das árvores e dos bonecos de neve. No caminho, tente pegar o máximo possível de biscoitos caninos, pois a cada trombada contra uma árvore você perderá energia. No final da descida, o monstro cairá num buraco coberto por uma folha branca: é a armadilha.

Muito bem, vamos desmascarar o bandido... Sr. Greenway? Sim, é ele mesmo, o dono da estalagem. Greenway é colecionador de antigüidades e queria se ver livre dos turistas para procurar o livro com escrituras sagradas e conseguir pistas sobre os tesouros dos antigos habitantes da montanha. "E eu teria conseguido se não fossem essas crianças bisbilhoteiras!", disse ele, antes de ser preso. Mais um mistério solucionado.

EPISÓDIO 3

TIKI SCARE IS NO FAIR

As férias continuam e a galera está cansada de passar frio. Uma ilha ensolarada no Havaí é a próxima parada. A ilha tem como principal produto de exportação as pérolas que os nativos retiram das conchas marinhas. Mas uma velha maldição diz que eles devem parar com a extração das pérolas, ou sofrerão as conseqüências: um espírito guerreiro aparecerá para levar todos da ilha e condená-los a viver dentro de conchas.



1. De cara, você vai conhecer o feioso espírito guerreiro. Fuja do mascarado e, no final da trilha, entre na cabana. No chão, pegue a moeda com a figura do Zé Colméia. Saia por onde entrou, pegue o tapete de grama fora da cabana e torne a entrar.



2. Numa das mesas, apanhe um biscoito e dê ao papagaio. Ele vai revelar uma combinação, que mais tarde será usada para posicionar as estátuas da praia.



3. Atravesse a sala, saia pela porta dos fundos e fale com Freddie e Velma. Siga o caminho da direita, entrando na mata, e fique atento para encontrar uma folha de coqueiro e um cipó.



4. Na bifurcação, use o caminho da esquerda para encontrar o cemitério. Beirando sua esquerda, você verá um coqueiro. Equipe a folha e use-a para despistar o espírito.

5. No fundo do cemitério, entre na tumba e pegue a chave (Iron Key) que está no chão. Volte para a trilha e, dessa vez, tome o caminho da direita.



6. Encontre três estátuas na beira da praia e coloque-as na posição indicada pelo papagaio, ordenando-as da direita para a esquerda.



7. O portão que protege a vila dos nativos vai se abrir. Entre por ele e chegue até a grande estátua protetora da aldeia. Para abrir a entrada da estátua, acione os botões da seguinte maneira: partindo do botão onde você tem a imagem mais aproximada da tela, e marcando-o como número 1, continue a contagem dos restantes, da esquerda para a direita, 2, 3 e 4.

8. Aperte-os na seguinte seqüência: 3, 4, 2 e 1. A porta se abrirá. Entre e tome cuidado para não ser queimado pelas pedras que pulam da lava. Ao encontrar Daphne, use a chave (Iron Key) para libertá-la.

9. Uma passagem secreta será revelada. Vasculhe atrás do monumento e pegue um baú de pérolas. Entregue todo o material recolhido para Freddie. Ele vai bolar uma armadilha e, novamente, a isca será a dupla de medrosos.



10. Saia da estátua e retorne até o portão. O espírito estará esperando por você. Fuja e guie-o para dentro da estátua, onde sua turma o aguarda.

Capturado o espírito, vamos revelar sua identidade. É o Sr. Simms, que não é o mordomo, mas andou se servindo do melhor prato da ilha: as valiosas pérolas. O bandido estava assombrando os nativos para ficar com toda a produção de pérolas da ilha e vendê-las por um alto preço no mercado de jóias (era mais fácil ele ter participado do Show do Milhão, não acham?). Seu castigo será ajudar os nativos da ilha na extração de pérolas durante os próximos dez anos. Quem mandou ser malandrão?

THE CASE OF THE CLASSIC CREEPS

Ainda curtindo as férias, a galera circula pela cidade fazendo o que mais aprecia. Sem nem desconfiar do perigo que estão correndo, Velma vai visitar uma biblioteca à procura de uma pista sobre o misterioso R. Necros. Daphne, uma perfeita patricinha, vai às compras e Freddie toma um refrigerante na lanchonete. Daí, uma misteriosa sombra começa a raptar os integrantes da turma. Salsicha e Scooby caem numa armadilha, ao seguirem uma trilha de deliciosos biscoitos caninos. Todos são aprisionados no sinistro castelo da tortura.

1. Saindo do calabouço, ande pelos corredores do castelo para encontrar a sala de tortura. Ali, pegue o gancho e volte ao labirinto para encontrar a cabeça do Pé Grande.



2. Use a porta que leva à sala principal do castelo. Próximo a uma das mesas, pegue um peixe grande de madeira e, na outra mesa, pegue uma caixa de música.

3. Saia pela porta com o símbolo de aranha, vasculhe pelo cemitério e pegue o martelo ao lado das covas. Perto da capela, pegue um peixe médio e retorne à sala principal.



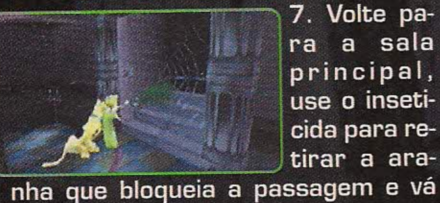
4. Entre na sala de troféus (no corredor com as cabeças penduradas), apanhe um peixe pequeno e siga para a outra sala. Coloque os peixes na parede seguindo uma ordem de tamanho, do maior para o menor. Com isso, uma passagem secreta atrás da lareira será revelada.



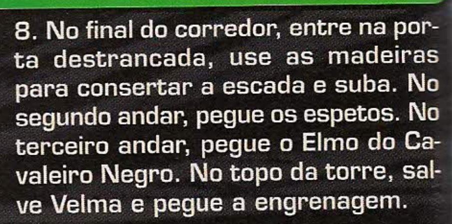
5. Esta porta leva aos túneis subterrâneos. Sua obrigação é salvar Daphne e recolher os seguintes itens: corrente, chave (Iron Key), máscara do espírito guerreiro e um lenço.



6. Volte ao cemitério, use a chave para abrir o quarto no fundo do terreno e salve Freddie usando o martelo para abrir o caixão. Ele vai lhe entregar o inseticida, mas você deve pegar também as madeiras dentro do caixão e a rede que está pendurada na parede.



7. Volte para a sala principal, use o inseticida para retirar a aranha que bloqueia a passagem e vá para o corredor de cima. Entre na primeira porta, use a caixa de música para adormecer o monstro da cama e pegue o jornal e o quadro.



8. No final do corredor, entre na porta destrancada, use as madeiras para consertar a escada e suba. No segundo andar, pegue os espetos. No terceiro andar, pegue o Elmo do Cavaleiro Negro. No topo da torre, salve Velma e pegue a engrenagem.

9. Volte ao primeiro quarto, use a caixa de música para adormecer o monstro e saia pela porta no fundo da sala. Na torre, coloque a engrenagem de volta ao seu lugar e suba a grade que bloqueia uma porta, na sala principal. Do lado de fora, pegue a bisnaga de óleo.



10. Entre pela porta que foi desbloqueada. Atravesse a ponte, fugindo dos tentáculos do polvo e, perto do caminhão, pegue a chave dourada (Gold Key).

11. Ao encontrar a turma, dê a Freddie todos os itens recolhidos e volte ao corredor que era impedido pela aranha, para pegar a última peça. Use a chave dourada e abra a porta trancada. Pegue a fita de computador e dê uma espiada na outra sala. Leve a fita para Freddie, que vai lhe explicar o plano. Salsicha e Scooby devem atrair o fantasma até a sala de torturas, onde a turma já estará pronta para pegá-lo. Volte até a sala do fantasma e faça a provocação. Daí é só correr para o local combinado e completar o jogo.



Ao desmascarar o fantasma, toda as peças irão se encaixar. Ele é Rex Necros, um criminoso procurado em todo o mundo por seus ousados roubos. Todos os mistérios solucionados nesta aventura faziam parte dos planos de Necros, que agora vai amargar vários anos na cadeia, sofrendo de pesadelos com as crianças bisbilhoteiras. Scooby-Dooby Doo! Você terminou o game!

ESTRÉIA EM FEVEREIRO

ASHTON KUTCHER
SEANN WILLIAM SCOTT

CARA, CADÊ MEU CARRO?

TWENTIETH CENTURY FOX APRESENTA
UMA PRODUÇÃO DE WAYNE RICE/GIL NETTER "DUDE, WHERE'S MY CAR ?" ASHTON KUTCHER SEANN WILLIAM SCOTT
KRISTY SWANSON JENNIFER GARNER MARLA SOKOLOFF
DAVID KITAY
DANA MILLMAN & DAVE JORDAN
NANCY PALOIAN-BREZNIKAR
KIMBERLY RAY
CHARLES BREEN
ROBERT STEVENS, ASC
WAYNE RICE BRODERICK JOHNSON ANDREW KOSOVE GIL NETTER
PHILIP STARK
DANNY LEINER
TRILHA SONORA DISPONÍVEL PELA
DOLBY

A NOITE FOI SHOW...PENA QUE ELES NÃO LEMBRAM DE NADA.

www.foxfilm.com.br



O NOVO JOGO DE NAVES INSPIRADO NA SAGA DE GEORGE LUCAS MANTÉM O ALTO NÍVEL E NÃO DEIXA PEDRA SOBRE PEDRA

POR ODAIR BRAZ JR. E RONNY MARINOTO

Quando sai um novo game de Star Wars, a redação da NW fica a postos pra ver quem vai ser o primeiro a jogar. Foi assim com Rogue Squadron, Racer, e não foi diferente com este Battle for Naboo. O jogo segue a mesma linhagem dos anteriores e mantém aquele padrão LucasArts de qualidade. O jogo é fácil? Não é, não vamos mentir. É complicadinho, mas não é daqueles games que, de tão difíceis, ficam chatos. É incrível, mas o pessoal da LucasArts e da Factor 5 consegue, quase como ninguém, misturar diversão e dificuldade numa boa. E é por isso que a gente às vezes fica com bronca dos caras: porque é uma missão quase impossível falar mal de um jogo deles

NABOO EM CHAMAS

Nessa nova aventura você é o tenente Gavyn Sykes e tem uma dura missão. Salvar o planeta Naboo das garras da Federação Comercial, que está espalhando seus domínios e ameaça toda a população do lugar.

Gavyn é um dos homens de confiança da rainha Amidala, mas como ela também está enrolada com as ações da Federação em outra região, o tenente tem de se virar como pode.

Então já deu pra perceber que a história que rola em Battle for Naboo é simultânea aos acontecimentos de Star Wars – Episódio I. Pra facilitar: enquanto você está lá, sossegado no cinema ou na sua casa assistindo Episódio I, nosso amigo Gavyn Sykes está se descabelando num fim de mundo chamado Naboo. A vida é realmente dura para alguns.

O maior problema de Sykes é que Naboo é um planeta meio fazenda, com a população totalmente à mercê dos Droids e naves inimigas que vão surgindo. E aí, o jeito é dançar conforme a música.

GAME BEM VARIADO

Na batalha contra a Federação, você usa várias naves diferentes que vão aparecendo de acordo com a necessidade. Dá para usar veículos terrestres e aéreos e, de vez em quando, você pode usar ambos na mesma fase. Esse, aliás, é um dos lances mais divertidos do jogo, porque dá uma variedade bem grande e deixa o game muito mais dinâmico.

E, controlando Sykes, você tem de fazer exatamente o que seus líderes pedem. Não dá para ficar se distraindo com uns Dróides que aparecem, ou mesmo tentar eliminar todos os que aparecem. Há momentos em que realmente dá uma dorzinha no coração, porque você vê um monte de fazendeiros sendo atacados por uma enxurrada de robôs e seus chefes simplesmente falam: "você não vai vencê-los sozinho, siga em frente". E os fazendeiros que se virem, afinal, guerra é guerra, e vice-versa.

É legal entender alguma coisa de inglês para jogar Battle For Naboo. Porque, a todo momento, a chefia fica passando mensagens via rádio dizendo o que você tem de fazer e para onde ir. Se não conseguir entender, dê pausa e leia o objetivo na sua tela. Talvez dê para captar melhor a mensagem. Outro negócio importante: preste sempre atenção ao mapa. Ele indica para onde você deve ir e se ele está indicando um lugar, não fique perdendo tem-

WARS

ODE I

TLE

BOO

po eliminando robozinhos fúteis. Vá logo para onde o mapa está mandando. Seja um bom soldado.

O comecinho do jogo até que é meio simples, com missões meio tranqüilas. Mas à medida que você vai evoluindo, Sykes tem de cumprir várias missões por fase, mudar de nave no meio da batalha, proteger muita gente e tal. Algumas missões são do tipo "tudo bem, alguém tem que fazer o serviço sujo mesmo". Como Sykes está meio sozinho, tem de dar cobertura para naves de transporte, eliminar armadilhas e coisas do tipo. Nessas, o cara tem de, por exemplo, abrir caminho para seus amigos, ao mesmo tempo em que é fortemente atacado por todos os lados. Difícil, né? Ah, mas dá pra usar truques, diria você. Dá pra usar, sim, mas aí os ataques ficam ainda mais ferozes. Também há batalhas no espaço sideral, onde você tem de cumprir algumas missões enquanto derruba um monte de caças da Federação. Realmente não é moleza ser um tenente da Rainha Amidala. A moça se mete em encrencas e aí é você quem tem que resolver.

PADRAO CLASSE A

Visualmente não há muito o que reclamar de Battle For Naboo. Os gráficos, que já eram bons em Rogue Squadron, estão melhores aqui. Os efeitos de luz estão mais completos e há um detalhamento maior nos cenários. Nas fazendas dá até pra ver os fazendeiros correndo pra lá e pra cá, pedindo socorro. E tome cuidado para não atropelar os pobrezinhos. Às vezes, há muitas coisas acontecendo ao mesmo tempo, e o game não fica lento nunca, o que sempre é bom.

O som também vai merecer sua atenção. As músicas são todas tocadas por uma orquestra, o que siginifica que não fica aquele pim-pom-pum eletrônico que muitos jogos usam. E os sons de naves, disparos e transmissões por rádio também estão OK. A jogabilidade é simples e fácil de pegar. Não complica a vida de ninguém.

E tudo isso junto faz de Battle For Naboo um dos grandes lançamentos do ano para o Nintendo 64. Dá para se divertir por horas a fio sem se preocupar com nada. A não ser com a Federação. E se liga na parada, porque você não é um Jedi, e sim, um humano qualquer. Que azar!

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0	NOTA FINAL
Som	9,2	8,7
Jogabilidade	8,0	
Diversão	9,0	
Replay	8,5	

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	LucasArts
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	maiores de 13 anos

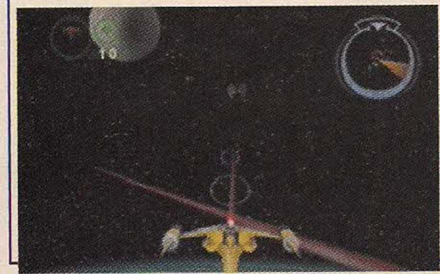
1 NÃO SIM

STAR WARS EPISODE I BATTLE for NABOO

GARAGEM ESTELAR

Pelas diversas fases do jogo, você vai pilotar as velozes e poderosas naves fabricadas em Naboo. São sete tipos diferentes de veículos, e todos eles possuem armas apropriadas para completar a missão. Confira sua garagem!

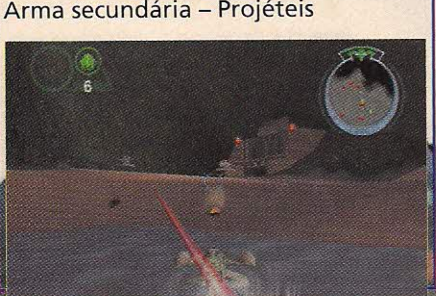
NABOO STARFIGHTER
Arma principal – Blasters
Arma secundária – Torpedos de Próton



FLASH SPEEDER
Arma principal – Blasters
Arma secundária - Mísseis



TRADE FEDERATION GUNBOAT
Arma principal – Blasters
Arma secundária – Projéteis



HEAVY STAP
Arma principal – Blasters
Arma secundária – Mísseis



GIAN SPEEDER
Arma principal – Blasters
Arma secundária – Heavy Laser



POLICE CRUISER
Arma principal – Blasters
Arma secundária – Torpedos de Próton

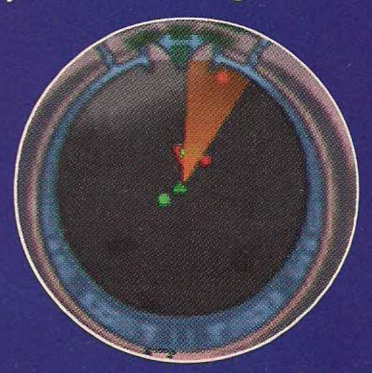


NABOO BOMBER
Arma principal – Blasters
Arma secundária – Bombs



DOMINANDO O RADAR

O radar serve para ajudá-lo em sua localização. Entender seu funcionamento é obrigatório a qualquer piloto de elite da rainha. Veja, abaixo, seus significados:



▲Feixe amarelo: indica a direção que você deve seguir
● Pontos vermelhos: inimigos
● Pontos verdes: aliados

DETONANDO NAS ESTRELAS

Nada de astros e heróis famosos: em Battle for Naboo você é o tenente Gavyn Sykes, membro da guarda pessoal da rainha Amidala. Sem os poderes de um Jedi, você vai ralar muito para obter sucesso nas missões. Mas não se preocupe: os Cavaleiros Jedi da Nintendo World mostram tudo o que você precisa para vencer essa batalha. Comece fazendo trinta abdominais e cem flexões de braço... opa, esse é o treinamento para o Ready to Rumble. Agora sim: pegue seu capacete, aperte o cinto de segurança, peça autorização para a torre de comando e decole com sua aeronave. A seguir, as seis primeiras missões do game. E lembre-se: quando nada mais resolver, use a Força. Ela serve para isso mesmo!

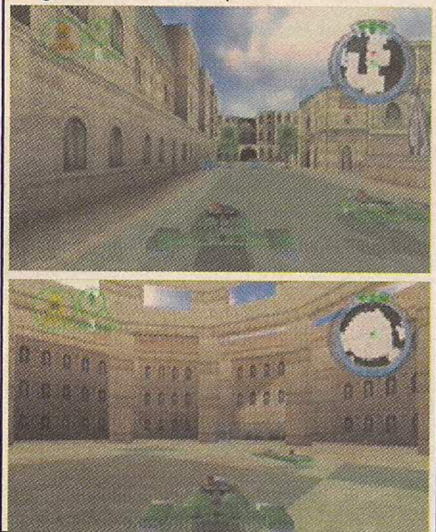


MISSÃO I
ESCAPE FROM THEED

Objetivo: garantir a segurança do capitão Kael

Nave disponível: Flash Speeder

A cidade de Theed foi invadida, e sua missão é escapar da ação dos soldados e levar o capitão Kael em segurança para fora dos portões. Seja rápido, destrua os soldados e os Droids de ataque. Siga a nave do capitão para protegê-lo. Na praça central, elimine os guardas e o tanque.



MISSÃO III
NABOO BAYOU

Objetivo: defender a base aliada

Nave disponível: Police Cruiser

Localize a vila no centro do pântano e destrua as tropas inimigas que estão atacando os aliados. Destrua primeiro a frota de embarcações, e só depois lute contras as aeronaves. Proteja a colônia central com a sua vida: os aliados são peças importantes para a obtenção de informações.





MISSÃO V
HUTT'S RETREAT

Objetivo: proteger e escoltar o transportador até a base aliada

Naves disponível: Flash Speeder e Police Cruiser

Ainda na saída do vale, você irá se deparar com a chegada do reforço das tropas inimigas. Limpe o caminho rasteiro para a passagem do cargueiro, depois troque de veículo no primeiro hangar e acabe com os inimigos que estiverem nesse espaço aéreo. Continue no caminho para encontrar a base logo à frente, que estará bloqueada por outros inimigos AAT. Destrua os tanques de ataque e liberte os pilotos capturados.



MISSÃO II
NEIMOIDIAN PLUNDER

Objetivo: escoltar o capitão até o pântano

Naves disponíveis: Heavy Stap e Police Cruiser

A bordo de uma nave quase terrestre de pequeno porte, conduza o capitão em segurança até o pântano, do outro lado da vila. Na primeira parte, deixe os inimigos longe da nave do capitão. Após eliminar as pequenas motos flutuantes e atravessar a ponte, entre no hangar, pegue o Police Cruiser e detone os inimigos aéreos.

MISSÃO IV
SMUGGLER ALLIANCE

Objetivo: localizar o transportador Smuggler entre as montanhas

Nave disponível: Flash Speeder

Um vagão de transporte aliado sofreu uma emboscada e está sendo saqueado pelas tropas inimigas. Sua tarefa é encontrar o transporte e garantir que chegue ao destino. Vá em frente, pela borda do desfiladeiro, e destrua os AAT (que são os inimigos que impedem o progresso do carregador).



MISSÃO VI
DISRUPTION OF COMM IV

Objetivo: desativar o satélite de comunicação inimigo

Nave disponível: Naboo Starfighter

Siga o líder do esquadrão para descobrir que o satélite é protegido por um escudo. O escudo é alimentado por três geradores de energia próximos dali. Enfrente os Tie-Fighters e destrua os três geradores. Em seguida, desative o satélite de comunicação.



Na próxima edição, mais detonado de Star Wars – Battle for Naboo. Até lá! E não se esqueça de usar a... ah, você já sabe!

BATMAN™ DO FUTURO

O RETORNO DO CORINGA

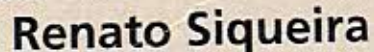
O morcegão do futuro vai ter que ralar muito para acabar com o Coringa

A Kemco e a Ubisoft uniram-se para fazer o primeiro game sobre a mais nova série animada do Batman. Em Batman do Futuro: O Retorno do Coringa (título em português de Batman Beyond: Return of the Joker), você entra na pele de Terry Mcginis, um garoto rebelde de 21 anos que foi o escolhido para subsitituir o velho Bruce Wayne no combate ao crime no não mais longínquo século XXI. E seguindo a tradição dos jogos do Homem Morcego, você terá que pegar no Controller e sair por aí botando ordem em Gotham City, e, de quebra, terá que prender seu arquiinimigo Coringa, que ainda está vivo no futuro só pra atazanar a vida do morcegão.

No final das contas, o resultado final ficou bem parecido com aqueles clássicos da pancadaria em Side-Scrolling (visto de lado) da época do Super NES, como Final Fight e Tartarugas Ninjas. Isso só significa que nesse jogo você terá que sair pra rua e botar a mão na massa para dar um corretivo nos criminosos, usando e abusando de golpes de artes marciais. E para facilitar, Terry/Batman tem à disposição um arsenal de bat-utilidades e roupas transadas e cheias de habilidades específicas, que vão desde trajes de defesa e ataque até um exclusivo para vôo. O novo Cavaleiro das Trevas ainda pode quebrar objetos e caixotes para conseguir itens, como chaves e energia.

Apesar desse monte de possibilidades, o controle de jogo é muito simples e só faz uso de alguns botões. Os movimentos do personagem também são limitados, assim como a trilha sonora e o detalhamento dos cenários, fatores que foram esquecidos pela Kemco (descaso ou falta de prática? Não sabemos). Tirando esses detalhes, o game tem um enredo envolvente, contado com imagens que simulam páginas de histórias em quadrinhos (idéia interessante, diga-se de passagem). No fim das contas, Batman do Futuro: O Retorno do Coringa é uma boa pedida para a criançada menor e para os fãs de carteirinha do novo morcego. Se você não for uma coisa nem outra, serve para curtir um lazer desencanado.

Renato Siqueira









Do bat-desenho para os bat-jogos

O novo seriado do Batman é uma das melhores produções atuais. Muita gente torceu o nariz quando soube do projeto, afinal iria mudar todo o visual do herói e colocar outra pessoa no lugar de Bruce Wayne.

Mas o que parecia ser o anúncio de um desastre acabou se transformando num desenho muito divertido. Batman do Futuro (Batman Beyond, em inglês) tem muita ação e pancadaria aliados a histórias bacanas. Há novos vilões, novas armas e Bruce Wayne, velhão, comandando tudo da Batcaverna. O sucesso do desenho é tão grande que já tem uma linha de brinquedos bem legais e um longa-metragem direto para vídeo que acaba de sair nos Estados Unidos. E este game é baseado neste filme, que também se chama Batman Beyond: Return of the Joker. Nos Estados Unidos, rolou até uma pequena polêmica porque a Warner (produtora) cortou várias cenas alegando que o desenho tinha muita violência para o público jovem. Aí todo mundo reclamou muito, mas não teve jeito: já foi cortado e pronto. Tanto o vídeo quanto o DVD devem sair aqui por volta de março.

Odair Braz Junior

AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	6,5	6,2
Som	5,5	
Jogabilidade	6,5	
Diversão	6,0	
Replay	6,0	

1	
NÃO	
SIM	
Tipo de jogo:	luta
Publisher:	Ubi Soft
Desenvolvimento:	Kemco
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	32 megabits
Recomendado para:	todas as idades



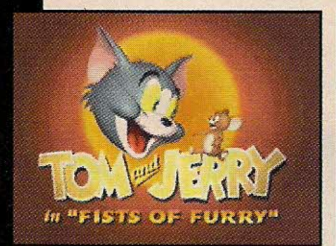
AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	6,5	7,1
Som	7,5	
Jogabilidade	6,5	
Diversão	7,0	
Replay	8,0	

2 / NÃO / SIM	
Tipo de jogo:	luta
Publisher:	NewKidCo.
Desenvolvimento:	VIZ Entertainment
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

Briga virtual de gato e rato lembra os velhos tempos

Tom e Jerry são os mais famosos representantes da histórica disputa do gato contra o rato. Após meio século de carreira e centenas de desenhos – e muita pancada –, a dupla mereceu figurar num game de N64. Só que diferente do que seria o esperado, este não é um jogo de plataforma, mas sim de luta. Nada na linha Street Fighter: Fists of Furry lembra mais o excelente Super Smash Bros. ou até mesmo um jogo de luta livre, já que o jogador pode circular pelo cenário tridimensional, que pode ser um beco, uma cozinha ou um laboratório. Além de porrada com as mãos – ou melhor, patas – livres, é possível usar objetos do ambiente como armas. São oito bichos/personagens e dez estágios.

Tudo no jogo nos remete ao desenho, do visual retrô da abertura até a trilha sonora: um Jazz bacana bem parecido com as músicas dos desenhos. Só que como a maioria dos games de luta, Fists of Furry acaba caindo na mesmice. É um festival de apertar botões sem critério ou estratégia. Mas pode ser interessante e até divertido, se você não for do tipo exigente.







WCW BACKSTAGE ASSAULT™

Lutas de mentira e tipos bombados fazem a diversão dos americanos

Luta livre para os americanos significa arena lotada e horas de diversão com muita farsa dentro do ringue. Os caras inventam golpes e movimentos impossíveis e dão ao público a sensação de um verdadeiro massacre. Tudo isso faz parte do show, já que os lutadores são verdadeiros atores e ensaiam todas as coreografias antes de subir ao palco.

Em Backstage Assault, foram reunidos cinqüenta lutadores do WCW (incluindo mulheres), que se esbofeteiam por três modos de jogo (Exhibition, Hardcore Challenge e Hardcore Gauntlet), em sete cenários diferentes, como vestiários, uma borracharia, um depósito e até um banheiro masculino.

A novidade é que é possível sair por uma porta do cenário e continuar a luta em outra área, cheia de armas novinhas. São quarenta objetos bem "macios" que podem ser transformados em armas, como caixotes, latas, barras de ferro, pias e porretes, tudo para surrar os brutamontes nos momentos mais difíceis.

Dá também para criar um lutador exclusivo, selecionando entre 39 características pessoais. Depois, é preciso muito treino para transformá-lo num campeão, desafiando outros lutadores até a conquista do cinturão de Campeão Mundial. Agora que você já sabe que não vai ficar todo roxo, é só pegar o cabo da vassoura e detonar os astros do ringue.

Ronny Marinoto



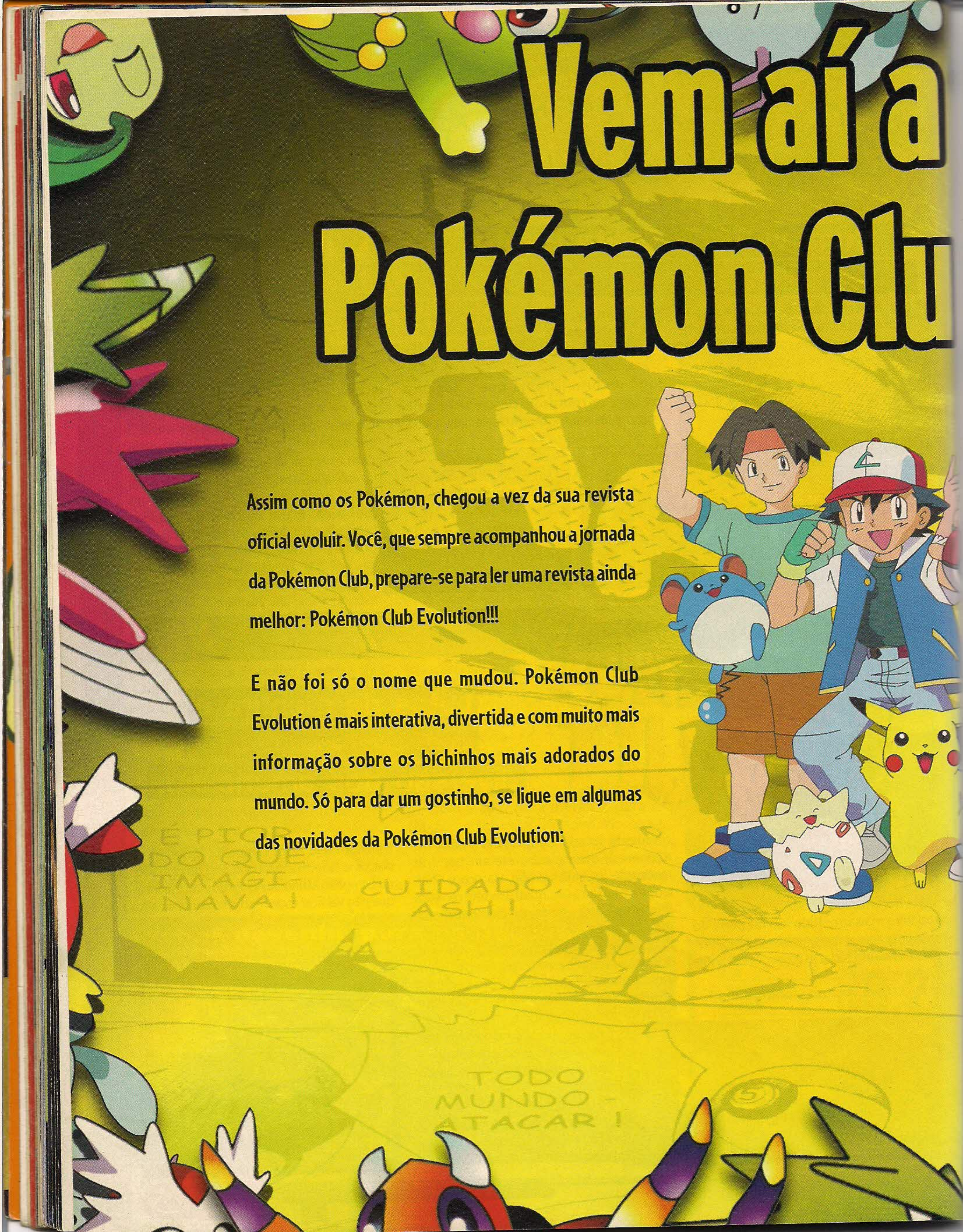




AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	5,0	4,8
Som	6,0	
Jogabilidade	4,5	
Diversão	5,5	
Replay	3,5	

4 / NÃO / SIM	
Tipo de jogo:	luta
Publisher:	Ubi Soft
Desenvolvimento:	Kemco
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

Vem aí a Pokémon Clu



Assim como os Pokémon, chegou a vez da sua revista oficial evoluir. Você, que sempre acompanhou a jornada da Pokémon Club, prepare-se para ler uma revista ainda melhor: Pokémon Club Evolution!!!

E não foi só o nome que mudou. Pokémon Club Evolution é mais interativa, divertida e com muito mais informação sobre os bichinhos mais adorados do mundo. Só para dar um gostinho, se ligue em algumas das novidades da Pokémon Club Evolution:



- As notícias Pokémon mais quentes no Brasil e no mundo.
- Dicas de como fazer brinquedos e jogos Pokémon.
- Quadrinhos dos episódios da novíssima terceira temporada.
- Em todas as edições, um desafio diferente para você resolver e provar que é um verdadeiro mestre Pokémon.
- Grandes curiosidades do mundo Pokémon.
- Incríveis matérias e muito mais surpresas.

Gostou? Então prepare-se para Pokémon Club Evolution.

Em março nas bancas.



www.heroi.com.br/pokemonclub



COMM.
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo
A
B
SELECT START

RECOMENDADO PARA
L
TODAS AS IDADES

Conheça a menor quadra

de tênis do mundo.

Será que você é o próximo campeão de tênis? Descubra jogando Mario Tennis™ para Game Boy® Color. Desenvolva suas habilidades e desafie o melhor jogador de todos os tempos: Mario™. Você ainda pode criar um superjogador no Game Boy e transferi-lo para o Nintendo 64® usando o Transfer Pak™.







Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): OXX (11) 3814.8234

Cartucho, Game Boy e Transfer Pak são vendidos separadamente

© 2001 Nintendo/Camelot. ™, ® e Game Boy Color são marcas registradas da Nintendo of America Inc.

A série que transformou os RPGs em fenômeno mundial

Por Cassiano Barbosa

Havia um tempo no qual os jogadores divertiam-se com um game não só por sua atração visual, mas pela jornada pela qual eram envolvidos: andar nos mais diversos mundos, enfrentar monstros e descobrir tesouros escondidos pelo mundo afora. E quem reinou absoluto nessa categoria foi Dragon Warrior, o jogo que fez o gênero RPG explodir em popularidade no Japão e nos EUA. Desenvolvido na softhouse Enix por Akira Toriyama (o criador de Dragon Ball), Yuji Horii e o compositor Koichi Sugiyama, a série transformou um gênero complicado num jogo simples e atrativo, concedendo a milhões a graça de entrar no papel de um herói em sua épica viagem por um mundo desconhecido. Trazido à América pela Nintendo em 1989, o esquema de jogo de DW influencia até hoje games como Pokémon e Final Fantasy.

Dragon Warrior

Console: NES
Ano de lançamento: 1989

O primeiro Dragon Warrior teve algumas mudanças em relação ao Dragon Quest original (nome da série no Japão), que o deixaram ainda mais atraente para o povo americano, garantindo o sucesso tanto do jogo quanto do quase inédito gênero RPG. Os gráficos melhoraram, o nome do personagem mudou de Toto para Erdrick e a linguagem era em inglês clássico, dando a sensação do game ser ambientado na Idade Média, o que mexia com a imaginação do jogador.

DW é a saga do jovem herói Erdrick para combater o maligno Dragonlord, que está infernizando a vida do Reino de Alefgard: ele roubou a bola de luz sagrada, destruiu a cidade de Hawkness e raptou a Princesa Gwaelin. Com isso, o jogador recebeu o pedido do rei para combatê-lo, já que era o único descendente do clã de guerreiros Erdrick. A simplicidade do jogo não comprometia a diversão de encontrar os mais diferentes monstros, personagens, cidades e magias, tudo sustentado por uma trilha sonora medieval e batalhas intermináveis e emocionantes, elementos de um verdadeiro RPG. Era assustador como você podia ficar jogando horas e horas a fio sem perceber. Cotação: 10,0



Dragon Warrior II

Console: NES
Ano de lançamento: 1990

Quando a seqüência foi lançada, o mundo já havia sido conquistado pela febre do RPG, e a América já estava pronta para outras séries, como Final Fantasy. Neste game, já é possível encontrar diversos outros personagens para acompanhá-lo em sua saga. A história também já começa a ter um pouco mais de profundidade. Vários anos passaram-se desde que o descendente de Erdrick e a Princesa Gwaelin deixaram a terra de Alefgard. Eles viajaram pelas terras vizinhas e formaram três reinos. Desde então, seus descendentes governaram as terras de Midenhall, Cannock e Moonbroke. Tudo esteve em paz por muitos anos, até que o mago Hargon apareceu. Os exércitos de Hargon atacaram o Castelo de Moonbroke, matando todos, exceto um soldado, que conseguiu escapar. O soldado machucado conseguiu chegar a Midenhall e informou o rei do desastre. Você é o Príncipe de Midenhall, um descendente de Erdrick, que deve procurar seus dois outros primos e visitar todos os continentes vizinhos para de novo salvar o mundo. Cotação: 9,5



Dragon Warrior III

Console: NES
Ano de lançamento: 1991

E a série não parava de trazer inovações e elementos diferentes para o gênero. Aqui foi introduzida a possibilidade de mudar da noite para o dia e vice-versa, algo que é utilizado em RPGs até hoje. Também era possível formar equipes de guerreiros e mudar as classes de personagens, para formar o melhor time possível. Uma fênix estava disponível para voar de um continente para o outro, assim como diferentes barcos.

A história: no 16º aniversário do herói, sua mãe o acorda e diz que você verá o Rei de Aliahan. Na audiência, lhe diz que é necessário derrotar o vilão Baramos antes que ele destrua o mundo. E para fazê-lo, é necessário melhorar suas habilidades e juntar uma lista de companheiros para ajudá-lo nessa tarefa. O mundo de Dragon Warrior III é duas vezes maior que o de Dragon Warrior II, portanto é uma grande jornada a ser realizada. Até porque o jogo não acaba depois de Baramos ser derrotado... Cotação: 8,5



DRAGON WARRIOR

Dragon Warrior IV

Console: NES
Ano de lançamento: 1992
Quando se pensava que a série havia acabado, era lançada a quarta seqüência do mega-sucesso de vendas do Japão nos EUA. Este foi um dos primeiros jogos no qual as pessoas dormiram em frente às lojas japonesas para garantir sua cópia, tal o fanatismo. Infelizmente, foi o último da série lançado nos EUA. Este episódio traz novas mudanças, como a introdução de um novo clã de guerreiros, um cassino e o uso de um carro. Iniciando uma trilogia totalmente nova, Dragon Warrior é a história de um herói que começa sem nome, que resolve impedir que o demônio Estruk ressuscite. Porém, ele é apenas uma criança e diversos monstros estão atrás dele. No decorrer do jogo, o herói vai ficando mais velho e encontrando outros personagens para ajudá-lo durante quatro capítulos do game. Só no quinto capítulo você o comanda como adulto, para aí montar um grupo e finalmente acabar com a ameaça de Estruk e o monstro Saro. Cotação: 7,5



Dragon Warrior I e II

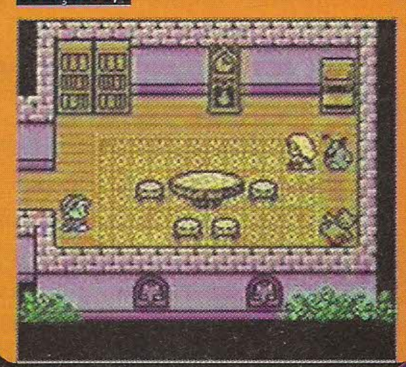
Console: Game Boy Color
Ano de lançamento: 2000
Lançado no ano passado nos Estados Unidos, esta é a imperdível oportunidade de conhecer os primeiros jogos da saga dos Erdrick num só cartucho para Game Boy Color. Para melhorar ainda mais, os gráficos estão melhores e mais detalhados, o som está mais caprichado e todos os elementos clássicos estão presentes. Para oferecer mais ainda também aos fãs antigos, foram adicionadas cenas animadas que contam a história a cada passo importante, além dos menus estarem melhor organizados. Indispensável para qualquer fã de RPG. Cotação: 10,0





Dragon Warrior Monsters

Console: Game Boy Color
Ano de lançamento: 2000
É algo muito justo: já que Pokémon copiou descaradamente o esquema de luta de Dragon Warrior, a Enix lançou um jogo aos moldes do mais vendido da Nintendo. Dragon Warrior Monsters é um senhor RPG, no qual você pode coletar até 215 monstros com até 46.015 (!) combinações de cruzamento de espécies. No jogo, você é um mestre que treina e coleta as mais diferentes criaturas e as faz lutar umas contra as outras. A história é mais ou menos assim: enquanto Terry (seu personagem) e sua irmã dormem, um monstro chega e captura a garota. Ao procurá-la, você acaba caindo num reino de árvores. Em vez de ajudar a achar sua irmã, o rei o nomeia mestre dos monstros, uma pessoa que deverá vencer um torneio de bichos, para só assim poder auxiliá-lo na procura de sua irmã. Para o início de sua jornada, ele lhe dá apenas um monstro, que possibilitará a captura de mais outros na selva. Sendo a história familiar ou não, outras inovações (como a randomização de fases) fazem de Dragon Warrior Monsters uma ótima alternativa ao já conhecido Pokémon, com a diferença de que foi feito por uma empresa pioneira no gênero. Cotação: 9,0



Banjo-Kazooie N64

Os códigos mais esperados da história!

Quem não se lembra do final de Banjo-Kazooie, no qual o feiticeiro Mumbo Jumbo revelou alguns segredos escondidos que só poderiam ser destravados na futura seqüência, Banjo-Tooie? Bem, após quase três anos, a espera e a dúvida chegaram ao fim... ou quase. Finalmente foram revelados os aguardados códigos que fazem a Sharkfood Island surgir, para pegar a chave de gelo e coletar os preciosos ovos coloridos, além de uma infinidade de segredos malucos que ninguém imaginava existir. Todos os novos itens encontrados (os ovos e a chave de gelo) são adicionados a uma nova tela chamada Stop'n'Swop. Só que alguns detalhes não foram revelados ainda: para que servem esses novos itens e como Banjo-Kazooie realmente se conecta a Banjo-Tooie. Será que um dia saberemos a verdade? Bem, por enquanto você poderá ir desvendando esses segredos. E prometemos que assim que soubermos o que tudo isso significa, contaremos aqui para você. O que está esperando para tirar a poeira de seu cartucho e mandar ver nos códigos?

Vá até o mundo Treasure Trove Cove e entre no Castelo de Areia. Usando a bicada de Kazooie, escreva a palavra CHEAT. Para cada letra pressionada, você escutará um ruído de confirmação (um mugido de vaca). Agora, escreva qualquer um dos códigos a seguir, pressionando as letras na seqüência, com as bicadas. Dessa vez não haverá ruídos de confirmação. IMPORTANTE: para cada código que você tentar, é preciso escrever CHEAT antes. Os códigos só funcionarão se você já tiver visitado cada mundo anteriormente.

Para abrir o portão trancado na parede de pedra em Gobi's Valley e pegar o ovo azul:
ADESERTDOOROPENSWIDEANCIENTSECRETSWAITINSIDE

Para fazer a Sharkfood Island surgir do mar, em Treasure Trove Cove e pegar o ovo roxo no topo:
OUTOFTHESEAITRISESTOREVEALMORESECRETPRIZES

Para liberar a chave de gelo (Ice Key) escondida em Freezeezy Peak:
NOWYOUCANSEEANICEICEKEYWHICHYOUCANHAVEFORFREE

Para abrir o tonel marcado com um X na sala do alçapão em Mad Monster Mansion e encontrar o ovo azul-claro:
DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR

Para o ovo verde surgir em cima de Loggo, o monstro-privada, em Mad Monster Mansion:
AMIDSTTHEHAUNTEDGLOOMASECRETINTHEBATHROOM

Para o ovo amarelo surgir sobre a mesa da casa da árvore de Nabnuts, em Click Clock Wood:
NOWBANJOWILLBEABLETOSEEITONNABNUTSTABLE

Para o ovo vermelho surgir na cabine do capitão, em Rusty Bucket Bay:
THISSECRETYOULLBEGRABBININTHECAPTAINSCABIN

Códigos de Jiggies:

Os seguintes códigos abrem as fases do jogo sem haver a necessidade de se coletar todos os Jiggies. Faça da mesma forma que nos códigos anteriores: primeiro escreva CHEAT, depois escreva as palavras:

Para abrir Treasure Trove Cove:
THISCOMESINHANDYTOOPENSOMEWHERESANDY

Para abrir Clanker's Cavern:
THERESNOWHEREDANKERTHANINWITHCLANKER

Para abrir Mad Monster Mansion:
THEJIGGYSNOWMADEWHOLEINTOTHEMANSIONYOUCANSTROLL

Para abrir Gobi's Valley:
GOBISJIGGYISNOWDONETREKONINANDGETSOMESUN

Para abrir Rusty Bucket Bay:
WHYNOTTAKEATRIPINSIDEGRUNTYSRUSTYSHIP

Para abrir Click Clock Wood:
THISONESGOODASYOUCANENTERTHEWOOD

Para abrir Freezeezy Peak:
THEJIGGYSDONESOOFFYOUGOINTOFREEZEEZYPEAKANDITSSNOW

Para abrir Bubblegloop Swamp:
NOWINTOTHESWAMPYOUCANSTOMP

Cheats para abrir portas de notas musicais:

Que tal abrir as portas de notas musicais sem a obrigação de coletar todas as notas? Então faça esses códigos (da mesma forma que anteriormente: escreva CHEAT antes de cada código).

Para abrir segunda porta das notas:
THESEGORIGHTONTHROUGHNOTEDOORTWO

Para abrir terceira porta das notas:
NOTEDOORTHREEGETINFORFREE

Para abrir quarta porta das notas:
TAKEATOURTHROUGHNOTEDOORFOUR

Para abrir quinta porta das notas:
USETHISCHEATNOTEDOORFIVEISBEAT

Para abrir sexta porta das notas:
THISTRICKSUSEDTOOPENNOTEDOORSIX

Para abrir sétima porta das notas:
THESEVENTHNOTEDOORISNOWNOMORE

Para remover obstáculos durante o jogo:

Os códigos a seguir permitem remover certos obstáculos mais difíceis existentes em Grunty's Lair. Faça o mesmo procedimento anterior (escreva CHEAT antes de cada código):

Para levantar os dois canos próximos a Clanker's Cavern:
BOTHPIPESARETHERETOCLANKERSLAIR

Para levantar o grande cano ao lado de Clanker's Cavern:
YOULLCEASETOGRIPEWHENUPGOESAPIPE

Para abrir a passagem próxima a Clanker's Cavern para o quadro de Click Clock Wood:
ONCEITSHONEBUTTHELONGTUNNELGRILLEISGONE

Para fazer a plataforma do Jiggy em Click Clock Wood surgir:
DONTDESPAIRTHETREEJIGGYPODIUMISNOWTHERE

Para abrir a grelha que bloqueia o quadro de Rusty Bucket Bay:
THE GRILLE GOES BOOM TO THE SHIP PICTURE ROOM

Para abrir a grelha dentro da estátua gigante da bruxa (próximo a Bubblegloop Swamp):
SHESANUGLYBATSOLETSREMOVEHERGRILLEANDHAT

Para remover o cubo de gelo que bloqueia o quadro de Freezeezy Peak:
ITSYOURLUCKYDAYASTHEICEBALLMELTSAWAY

Para remover todas as teias de aranha que bloqueiam passagens:
WEBSSTOPYOURPLAYSOTAKETHEMAWAY

Para destruir o olho da estátua de Gruntilda em Mad Monster Mansion:
GRUNTYWILLCRYNOWYOUVESMASHEDHEREYE

Para elevar o nível da água em Rusty Buck Bay:
UPYOUGOWITHOUTAHITCHUPTOTHEWATERLEVELSWITCH

Para remover o portão que bloqueia o caminho para a cripta, próximo a Mad Monster Mansion:
YOUWONTHAVETOWAITNOWTHERESNOCRYPTGATE

Para remover a tampa do caixão na cripta:
THISSHOULDGETRIDOFTHECRYPTCOFFINLID

Para remover todas as paredes quebráveis:
THEYCAUSETROUBLEBUTNOWTHEYRERUBBLE

Ativar plataformas especiais
Para ativar as plataformas Fly e Shock Jump sem ter que conversar com Bottles, escreva os códigos a seguir (após escrever CHEAT):

Plataforma Fly:
YOUWONTBESADNOWYOUCANUSETHEFLYPAD

Plataforma Shock Jump:
YOULLBEGLADTOSEETHESHOCKJUMPPAD

Agradecimentos especiais à leitora Clara Reis Pinto, do Rio de Janeiro/RJ, que nos revelou alguns destes códigos.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time N64



Deku Stick indestrutível

Que tal conseguir um galho Deku (Deku Stick) tão forte (ou ainda mais) do que a própria Espada Kokiri? Equipe um galho Deku e pule de qualquer montanha ou beirada. Durante a queda, bata o galho na direção de uma parede, para ele se quebrar. O pedaço que sobrar se tornará um bastão poderoso, que você poderá usar sem parar. Experimente seu poder e comprove! Mas, cuidado para não trocar o item, sair de uma área ou entrar na água, para não perder a arma.

Mickey's Speedway USA N64

Jogue com Luisinho

Chegue na frente nos três primeiros circuitos no nível Intermediate de dificuldade para habilitar o pato Luisinho como jogador disponível.

Habilite o circuito Victory Vehicles

Chegue na frente nos três primeiros circuitos no nível Professional de dificuldade para habilitar o circuito Victory Vehicles de Yellowstone, Everglades, Malibu e Washington.

Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo GBC

Superataque infinito

No menu principal, selecione New Game e escreva seu nome. Depois, entre na opção Enter Cheat e coloque o código GIRLPOWER.



Tony Hawk's Pro Skater 2 GBC

Códigos radicais

No menu principal, escolha a opção Password Input. Coloque um dos códigos a seguir, depois retorne para o jogo para habilitar o truque:

V!T!MBBBBBVV: 50.000 dólares para o Tony Hawk, mas nenhum objetivo cumprido.

B58LPTGBBBBV: todos os skates liberados, todas as fases abertas e alguns objetivos completos.

VTPMPSBBBBVV: todos os parques abertos e o skate modelo Falcon Board.

CZWWVWFMKCVB: os skates Football e Shadow disponíveis e 2.750 dólares para Bob Burnquist.

CJFBV3KTKC2B: todos os três skates para Bob Burnquist, alguns objetivos realizados e a fase Bullring aberta.

POWERLINE (11) 3814-8044

Star Wars: Episode I - Battle for Naboo N64

Mil e um códigos

Comentários dos criadores
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra TALKTOME. Você ouvirá comentários dos desenvolvedores da Factor 5 sobre cada fase, durante o jogo.

Naves cor-de-rosa
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra RUAGIRL?. Suas naves ganharão um trato no visual, e estarão pintadas em diversos tons de cor-de-rosa.

Vidas infinitas
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra PATHETIC. Isso lhe dará vidas infinitas, mas você não poderá competir por medalhas.

Morte com um tiro só
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra EWERDEAD. Entre no game normalmente. A partir de então, você e seus inimigos serão destruídos com apenas um tiro.



Status máximo
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra OVERLOAD. O código aumentará as estatísticas de todas as suas naves.

Escudos avançados
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra DROIDEKA. Suas naves terão campos de força avançados (iguais aos dos robôs Droidekas).



Veja a equipe de criadores do game
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra LOVEHUTT. Você verá uma foto da equipe de criação de Battle for Naboo.

Imagens e esboços das naves
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra KOOLSTUF. O código dá acesso a uma tela especial com imagens e esboços das naves e cenários do game.

Modo dureza
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra NASTYMDE. O jogo ficará beeem mais difícil do que já é.

Star Wars: Episode One - Obi-Wan GBC



Pule direto para a fase 9
Na tela de Password, escreva a senha LPZCP. Isso mandará você direto para o estágio 9.

Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber N64

Ouça as músicas
Inicie um novo jogo e, na hora de escrever seu nome, digite a palavra MUSIC_ON (tudo em letras maiúsculas – não se esqueça do traço entre as duas palavras). No final, selecione END. Você entrará no Music Mode, que permite escutar qualquer uma das músicas do game, assim como os efeitos sonoros.

X-Men: Mutant Wars GBC

Códigos de fases

Fase	Passwords
Level 2	0KNG6HWB
Level 3	0LNG6HXQ
Level 4	0LNF7HYP
Level 5	0KPF7HZG
Level 6	1KPF7H0D
Level 7	1KPG7H19
Level 8	1KPF7J2C
Level 9	1KPF7J3L

Donald Duck: Goin' Quackers GBC

Códigos de fases



Fase	Passwords
Level 1-2	YMPHTM9
Level 1-3	VNQJVPY
Level 1-4	2ZSLXSW
Level 1-5	PWYR3XD
Level 2-1	1KC71PL

Tom and Jerry in Mouse Attacks GBC

Senhas legais

Fase	Passwords
Level 2	rato rato gato/ rato gato cão/ pato gato rato
Level 3	gato pato gato/ rato rato rato/ pato cão gato
Level 4	pato pato gato/ rato gato rato/ pato cão cão
Level 5	cão cão gato/ rato cão cão/ pato gato rato





Pokémon Gold & Silver GBC

Como faço para pegar a Unowndex e para que serve?

Leonardo Imparato - São Paulo/SP

Para receber a Unowndex você precisa primeiramente completar um dos quebra-cabeças e liberar os bichinhos. Feito isso, capture ao menos três espécies diferentes deste Pokémon e, em seguida, fale com o cientista no laboratório para receber a nova agenda. No mais, ela serve apenas para catalogar todas as 26 espécies de Unowns existentes.

1) Qual é a localizacão da TM 8? 2) É possível pegar outra Master Ball além da que pego com o professor Elm? 3) Existe a misteriosa GS Ball do desenho neste jogo?

Matheus A. Funayama - Campinas/SP

1) A TM08 é encontrada logo após você se livrar do Sudowoodo com a Squirtbottle, na rota 36. Fale com o gordinho próximo da entrada das ruínas de Alph e ele entregará a TM. 2) Outra Master Ball somente com muita sorte, no sorteio do Lucky Channel da Radio Tower. Você precisa ter pelo menos um Pokémon com três ou mais números de ID batendo com o número anunciado a cada semana pela rádio. 3) Infelizmente isso só acontece no novíssimo Pokémon Crystal.

Como o Tyrogue evolui para Hitmonlee, Hitmonchan e Hitmontop?

Carlos K. Yoneyama - Embu das Artes/SP

O Tyrogue é um Pokémon cujos atributos de ataque e defesa determinam qual o próximo estágio evolutivo que ele atingirá ao chegar ao nível 20. Caso o valor de ataque seja muito maior que o de defesa, Tyrogue evoluirá para um Hitmonlee. Uma defesa superior ao ataque garante a evolução a um Hitmonchan. Agora, caso ambos os valores sejam iguais ou muito semelhantes, você obterá o novíssimo Hitmontop. Você pode direcionar os status deste Pokémon por meio dos itens Protein (aumenta o ataque) e Iron (eleva a defesa), à venda em Celadon e Goldenrod.

Tem dúvida em algum game Nintendo? Encalhou num trecho difícil de um jogo? Mande sua pergunta para nossos pilotos! Escreva para PERGUNTE AOS PILOTOS NINTENDO WORLD Rua Maracaí, 185 - Aclimação CEP: 01534-030 - São Paulo, ou mande um e-mail para pilotos@nintendoworld.com.br. As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

Super Mario 64 N64

Como faço para abrir o canhão que está fechado com uma grade, fora do castelo?

Danieverson Fernandes Barreto - São Luís/MA

Aquele canhão se abrirá automaticamente assim que você capturar as 120 estrelas existentes no jogo. Daí, use-o para chegar ao topo do castelo para um encontro todo especial com seu camarada Yoshi.

Como faço para falar com a bomba rosa no alto do prédio, na fase Rainbow Ride? Eu uso o pulo-rebatida (botão A, depois B), mas ele dá um único pulo, que é insuficiente para chegar ao topo.

Jonathan Gomes Valeriano - Recife/PE

Para chegar ao topo, é preciso usar a técnica Wall Kick. Pule na direção da parede e pressione o botão B, segurando a alavanca direcional para a parede oposta. Mario ganhará um impulso a mais, e assim que ele encostar na outra parede, pressione B novamente e a alavanca para a outra parede. Siga esse procedimento para pular em zigue-zague por toda a parede até chegar ao topo. É difícil, mas você pegará as manhas depois de algumas tentativas.

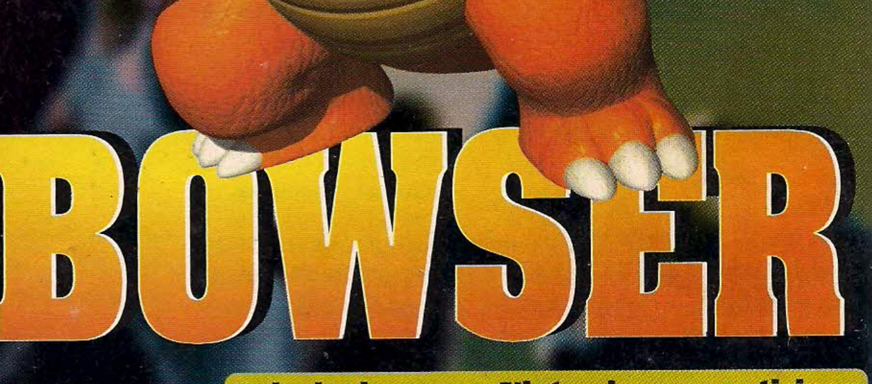
Banjo-Tooie N64

Entrei em Grunty Industries usando o trem e depois salvei o jogo. Mas quando volto a jogar, o ponto de partida é em Jinjo Village, e o trem ficou parado na estação da fábrica de Gruntilda. Como faço para entrar novamente na fábrica? Existe outra entrada?

Everton Semeone - São Paulo/SP

Everton, faça como todos os viajantes: tente conseguir uma passagem em outra cidade. Visite qualquer outra estação de trem e leia a placa que fica próxima ao ponto de parada. Chuffy informa em que estação o trem se encontra e lhe pergunta se você deseja viajar. Use o botão A para confirmar. Agora dentro do trem, você pode voltar para a fábrica e continuar a aventura.

Cada herói precisa de um vilão, e com Mario o negócio não é diferente. O rei Bowser, dos Koopas, não desiste de raptar e tentar se casar com a princesa Toadstool desde sua primeira aparição, em Super Mario Bros. Aliás, parece que Bowser atormenta a vida de Mario desde seu tempo de bebê, como aconteceu em Yoshi's Island. Contando com seu vasto exército de Koopas, que tem desde plantas carnívoras até poderosos Magikoopas, Bowser já viu Mario acabar com seus planos algumas vezes – o que não o impede de sempre arranjar algum jeito de arrumar encrenca de novo, e de novo, e de novo...



BOWSER

Principais games Nintendo que participou

Super Mario Bros.	NES	1985
Super Mario Land	Game Boy	1989
Super Mario Bros. 3	NES	1990
Super Mario World	Super NES	1991
Sim City	Super NES	1992
Super Mario Kart	Super NES	1992
Super Mario All-Stars	Super NES	1993
Super Mario World 2: Yoshi's Island	Super NES	1995
Super Mario RPG: Legend of Seven Stars	Super NES	1995
Mario's Tennis	Virtual Boy	1995
Super Mario 64	Nintendo 64	1996
Tetris Attack	Super NES	1996
Yoshi's Story	Nintendo 64	1997
Mario Kart 64	Nintendo 64	1997
Mario Party	Nintendo 64	1998
Mario Golf	Nintendo 64	1999
Super Smash Bros.	Nintendo 64	1999
Mario Tennis	Nintendo 64	2000
Mario Party 2	Nintendo 64	2000

Nome completo: King Bowser Koopa.
Profissão: rei dos Koopas.
Habilidades principais: cuspir fogo, trapacear, liderar gangues e roubar pretendentes dos outros.
Parentes conhecidos: Iggy Koopa, Larry Koopa, Ludwig Von Koopa, Morton Koopa Jr., Wendy O. Koopa, Roy Koopa, Morton Koopa Jr. e Lemmy Koopa.
Residência: castelo do Bowser.
Altura: 2,70m
Peso: 210 kg

PROMOÇÃO

HERÓI .COM.BR

Transforme-se no herói de sua turma

Cadastre-se, indique amigos e concorra a prêmios!!!



Promoção válida de 12/02/2001 à 12/03/2001.
Veja o regulamento completo no site www.heroi.com.br

FRACTA

O portal do Universo Herói vai dar um mundo de prêmios

Acesse www.heroi.com.br, cadastre-se e indique seus amigos. Você e seus indicados concorrem a **centenas de prêmios**. Quanto mais amigos você indicar, mais chances de ganhar. Toda semana tem sorteio de diversos **superkits** com os seguintes prêmios: CDs, Bikes e Vale Time Cards Playland ***OS XERETAS***; Pôsters, Arenas, Portais, Boosters e Cards ***DEVIR***; Fitas, Totens, Camisetas e Relógios ***FOX***. E muito mais, confira:

KIT 1: *Bike + Adesivos + Pôster*

KIT 2: *Fita + Camiseta + Revista Importada* ou
Fita + Pôster + Camiseta ou
Fita + Totem + Bolinha ou
Garra Wolverine + Pôster + Coleção Marvels ou
20 Vale Time Cards + Relógio + Totem ou
20 Vale Time Cards + Bolinha + Totem ou
20 Vale Time Cards + Revista Importada + Totem

KIT 3: *Pasta + Mouse Pad + Camiseta + Coleção D. Ball + 8 Vale Time Cards*

KIT 4: *CD + Arena + Card + Pôster* ou
CD + Card + Pôster + Portal ou
CD + Card + Pôster ou
CD + Camiseta + Coleção D. Ball

KIT 5: *Livro Star Wars + Pôster + Camiseta* ou
Livro Comic Book + Pôster + Coleção D. Ball ou
Livro Fealdade + Pôster + Camiseta

E no final da promoção ainda serão sorteados 2 Nintendo 64 entre todos os participantes. Não fique fora dessa!!!












FRACTA
A Herói caiu na rede
Universo Herói:
nova revista + novo portal.
Vai encarar?
Acesse,
cadastre-se
e ganhe
prêmios!
WWW.HEROI.COM.BR
CONRAD
EDITORA
HERÓI
.COM.BR